勝スーパーファミコン 21号付録

餓狼伝説2®



▶BIG BEAR◀



▶KIM KAPHWAN◀





▶CHENG SINZAN◀



▶JUBEI YAMADA◀

4キャラ徹底攻略

極意伝承

CPU戦+対人戦

下巻

CONTENTS

◆極めて勝利の道を開け！ 実力者4人で攻略だ

キャラ紹介・対CPU戦 徹底攻略

ビッグ・ベア ……………………4
キム・カッファン ……………………10
チン・シンザン ……………………16
山田十平衛 ……………………22

◆究極の対戦を目指す者たちへ送る

コラム　対戦総括 ……………………28

◆こいつらを使わないで餓狼「通」とは言わせないぜ！

対人戦徹底攻略

ビッグ・ベア ……………………30
キム・カッファン ……………………34
チン・シンザン ……………………38
山田十平衛 ……………………42

◆ついに解かれた封印……最強最後の4人の闘士たち

三闘士&クラウザーを使え!!

ビリー・カーン ……………………47
アクセル・ホーク ……………………48
ローレンス・ブラッド ……………………49
ヴォルフガング・クラウザー ……………………50

そして闘いの序章へ ……………………51





餓狼伝説2

新たなる闘い!!

キャラクターデータ
&
対CPU戦徹底攻略



上巻でフォローしきれなかった4人のキャラクターで対CPU戦攻略だ。いずれ劣らぬ個性を持った実力者たち。彼らを使いこなせないヤツに『餓狼伝説2』を極めたとは言わせないぜ!!



ビッグ・ベア

BIG BEAR



正義に目覚めた
俺の力は無限大

悪の仮面を脱ぎ捨て闘う男!!

前回、1年前のキング・オブ・ファイターズではギースの部下の極悪レスラーライデンとして登場。テリーたち主人公3人をその強力な攻撃力でさんざん悩ませたが、ボスであるギースを失ったと同時に改心した。覆面を脱いだ彼は正義のレスラービッグ・ベアとして今回は純粋に世界最強を目指して闘う。レスリングで身につけた強力な投げ技がベアの1番の強みだ。しかし巨体のため相手の攻撃を避けるのが難しい。その点をカバーする闘いをすれば、チャンピオンも決して夢ではないぞ。

熊もコアラにゃからきし弱い!



〜キャラクター・データ〜

生年月日	?.3.3
出身地	オーストラリア
趣味	遊園地巡り
嫌いなもの	コアラ
得意なスポーツ	アメリカンフットボール

アリス・スプリングス

夕焼けに映える巨石エアーズロックを背景にベアのファンたちが応援してくれているぞ。



必殺技 レスリングとアメフトの強力複合技だ

ジャイアントボム



➡「レディー」の声とともにしゃがみ、敵に向かってショルダーアタックをする。しゃがんでいる最中は上半身が無敵なのだ。

✚↙ため→・Ⓨまたは Ⓧ

S・ドロップキック



➡通常のドロップキックよりも強力な必殺技。ためているときにジャイアントボムを使うとためが解除されてしまうのが欠点。

Ⓐを押し続ける

ラリアットドロップ



➡相手の首に腕を巻きつけ、後頭部を地面にたたきつける特殊な投げ技だ。使ってもS・ドロップキックは解除されないぞ。

✚↘・Ⓧ

超必殺技 熱い闘気が発する灼熱の炎を喰らえ!



⬆投げようとつかみかかっているわけではない。闘気を高める前段階なのだ。



⬇大きく息を吸い込み腕を胸でクロスさせる。ここまでのスキは大きいので注意。

ファイヤーブレス



✚→↘↓↙→・Ⓧ+Ⓑ

ベアの超必殺技ファイヤーブレスは、文字通り炎を口から吹き出す技だ。前作では毒霧を吹いた彼だが、それをさらにパワーアップしたのかもしれないね。出るまでに少しモーションがありスキができてしまうが、1度出てしまうと前方の広範囲をカバーしてしかも出ている時間が長い。相手が無敵技を使ったとしても、決して逃げられないのだ。つまり起き上がりに重ねると効果的なわけだ。ガードされても体力を削れるしね。出終わったあとのスキもほとんどないので、反撃の心配も少ないぞ。

VS. テリー・ボガード

いきなり難敵！　跳び込みに勝機を見い出せ！



いつ使うか？　それが決め手だ



⬆ジャイアントボムは使いやすい強力な技だが、意外に敵も多い技。テリーのバーンナックルなどであっさり返される。

テリーはベアの苦手とするキャラの１人だ。地面を進むタイプの飛び道具パワーウェイブはジャイアントボムを返してくるし、無敵技のライジングタックルも強力な対空攻撃でこちらを悩ませる。待っていても勝てないし、攻めるのも苦しい相手なのだ。確実なのはバーンナックルなど突撃型の必殺技をガードして投げる戦法。常にそれを狙おう。

跳び込みまくれ！



⬆下ためのスキを与えず、ガンガンと攻め込んでいくのも立派な戦略。

ちょっとズルイけど



⬆ＣＰＵ対戦のときは気をつけよう。ため攻撃をためずに出してくることも。

しっかりガード



⬆バーンナックルで跳んで来たならチャンス。ガードして反撃だ。

がっちり投げろ



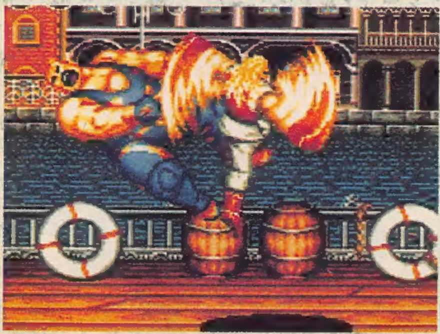
⬆必殺の投げを浴びせよう。テリーはスキが大きいので地道に闘うといいぞ。

VS. アンディ・ボガード

弟のほうがやはり強いのか？　速さに惑わされるな



いかに避けるか、それが鍵だ



⬆跳び込むのはテリー以上に危険な弟アンディ。危険状態の回避にはジャンプを使うよりライン移動を使ったほうがいいぞ。

スピードがありスキの少ないアンディとの対戦は辛い。特に跳び込み攻撃がほぼ完璧に返されることを考えると、うかつに攻めていくことができないのだ。ここはひとつ待ちに徹するのがいいだろう。常にガードを固めておいて、ジャイアントボムと避け攻撃の機会を待ち続けるのだ。１度でも優位に立ったら逃げまくるのもいい。それも立派な戦略だ。

勝機を見つけ出せ



⬆待っていればそのうち勝機も訪れる。斬影拳が来たら迷わずガードしよう。

つかみ技でもＯＫ



⬆ガード後即投げ。強斬影拳で来たらほぼ間違いなく投げ勝てるのだ。

上半身は無敵だぞ



⬆飛翔拳はジャイアントボムで抜けられる。撃って来たときがチャンスだ！

ガードすると……



⬆意外とやっかいな攻撃空破弾。ベアは大きいので２回は体力を削られる。

VS. ジョー・東

強敵中の強敵！ チャンスを逃がせば終わりだ



ジャンプ避けでも苦しいのだ



⬆ハリケーンアッパーは足元まで判定がある強力な飛び道具だ。ジャイアントボムでも抜け出すことはできないので注意。

もっともベアと相性が悪い相手がジョーだ。強力なハリケーンアッパーとスライディングはジャイアントボムを無力化してくるし、跳び蹴りが強いので攻められやすい。ガードが成功しない限り、スキができにくい相手なのだ。ベアとしては、ライン攻撃を多用してダメージを抑えるしか方法はない。キャンセルで固める機会があったら見逃さないように。

固めるのが基本



⬆しゃがみ弱パンチからジャイアントボム。反撃されないことを祈ろう。

苦しい攻撃だ



⬆スライディングはやっかいな攻撃。跳び蹴りも返されてしまうのだ。

待ちに待った勝機



⬆とにかくガードしてチャンスを待つ。反撃をかけるのはそれからだ。

反撃は確実に



⬆少し歩いてから投げよう。自分の体力が少なければ超必殺技でもいいぞ。

VS. ビッグ・ベア

小技が決め手！ 相手のスキを見つけよう



便利で使いやすいので多用しよう



⬆リーチがあり、出るのも速いので使いやすい立ち弱キック。地上戦での主力になる攻撃だ。相手を固めてしまおう。

とても豪快な同キャラ戦、と思いきや実は地道な削り合いになる。投げの間合いが広いうえに身体がでかいのでうかつに接近戦をかけるわけにもいかないのだ。チマチマとした攻撃を積み重ねていこう。相手にそれをやられるとやっかいだが、ジャイアントボムが来たならば反撃のチャンスだ。しっかりとガードして投げてしまえ。固めれば楽な相手だ。

地道な削りが大切



⬆弱パンチ攻撃からのジャイアントボムは基本的な削り技として重要なのだ。

いつも投げを狙え



⬆高い打点の跳び蹴りをガードできたら投げ返すことも可能だ。

ときには逃げも



⬆自分が固められそうになったら迷わずライン移動で避け、それから反撃だ。

連発して勝利だ



⬆体力が少なくなったらファイヤーブレスだ。体力を削り取ってしまおう。

変幻自在に跳び込んでくる恐怖の足技に勝てるか？

VS. キム・カッファン



奇襲というには強力すぎる



⬅もっともやっかいな攻撃がこれ。ベアは身体が大きいので余計に踏まれやすくなっているのだ。避け攻撃で落とせるが……。

すべての動作が素早いキムは非常にやっかいな相手だ。おまけに攻撃力も高いので油断しているとあっという間に負けてしまうこともある。ただ無敵技を持っていないので、ジャイアントボムを返してくることがないのが救い。というわけで、固めて体力を削り取る戦法が有効だとわかるはずだ。１度ハメたら勝つまでハメきるくらいの覚悟で闘おう。

ガードが重要だ



⬆半月斬はやっかいな攻撃だが、身体にめり込んで来たら投げられるのだ。

使える強力技だ



⬆強足払いを早めに出せれば、半月斬の出かかりを止めることができる。

ハメ倒してしまえ



⬆１度固め始めたら最後まで！　絶対逃がすことなく攻撃し続けよう。

危なすぎる攻撃



⬆強いのは必殺技ばかりではないキム。中距離でのライン飛ばし攻撃も驚異だ。

妙な飛び道具には注意が必要。冷静な闘いが決め手

VS. チン・シンザン



１番使える跳び込み技なのだ



⬅チンが氣雷砲を撃ったスキに跳び込んで攻撃だ。弱キックで跳び込めば最後まで出続けるので失敗することは少ないぞ。

基本はジャイアントボムでのキャンセルハメがいいぞ。チンには無敵技がないので返されることはないし、避け攻撃を出されてもジャイアントボム中は上半身が無敵なので当たることはないのだ。問題はどうやってそこまで持っていくか。氣雷砲は身体がでかいベアにとって嫌な飛び道具なので、どう対処するかが最大の問題になってくるはずだ。

落ち着いて行動だ



⬆氣雷砲は地面に着弾しても当たり判定が残るので外れても安心はできない。

反撃には注意だ



⬆跳び込みをガードさせて投げる。投げの間合いが広いからできる芸当だ。

速さには注意だ



⬆突撃型の強力攻撃破岩激。だが、遠距離からならばあわてることはない。

反撃が気持ちいい



⬆このとおり避け攻撃で返せる。わかっていればあまり問題ない攻撃だぞ。

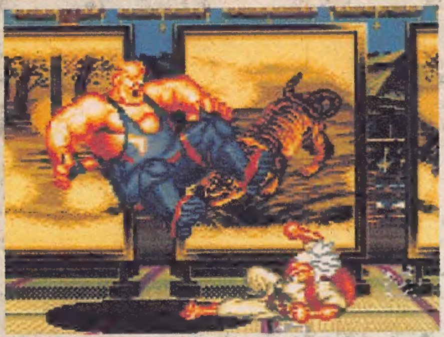
BIG BEAR

VS. 山田十平衛

レスラーVS柔道家　壮絶な投げ合いになるか？



老人をなめてかかるなよ



⬅跳び蹴りまで返してくる強力なスライディング。遠距離だと返されやすいが、かといって近いと空中投げが怖い。

双方とも投げの間合いが広く、接近戦が強いため投げ合いになるか……と思わせるが実はそうではない。十平衛のスライディングのおかげでベアはなかなか接近できないからなのだ。そこで遠距離で待つ闘いに持ち込もう。せんべい手裏剣を投げて来たらジャイアントボムで攻撃をかける。上半身が無敵なので強いのだ。ただしそれ以外で使うと反撃される。

高い場所なら確実



⬆十平衛が跳び込んで来たらラッキー。わざと喰らって投げてしまおう。

しっかり反撃だ



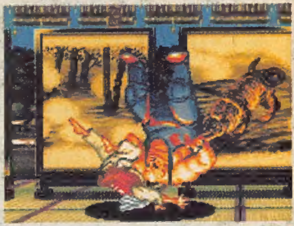
⬆あっさり投げるのもいいが、体力が少なければつかみ技でもいいぞ。

上半身は無敵だ



⬆せんべい手裏剣を抜けるにはこれが1番。ただしスライディングには注意。

空中戦も強いぞ



⬆近距離で跳び込むと空中投げをされてしまう。間合いが重要なのだ。

VS. 不知火 舞

楽な相手！　ガンガン攻め込んで押しまくれ



こうなれば間違いなく勝利だ



⬅ジャイアントボムは無敵技を持たない相手にとても有効だ。しゃがみ弱パンチからキャンセルをかけて体力を削り取ろう。

ベアは舞に対して有利に闘うことができるはず。投げの間合いや攻撃の威力はもちろん、ジャイアントボムが返されにくいからだ。1度画面端に追い込んでしまえば勝利は確実だろう。ジャンプが高いため、たとえ攻め込んで来てもわざと喰らって投げることができる。超必殺技が怖いが、ガードできれば何の問題もないのだ。楽な気持ちで闘うといいぞ。

よく見てガードだ



⬆ムササビの舞はガードするしかないが、めり込んでいるなら投げれるぞ。

速く出るので注意



⬆意外と長くやっかいなのが舞の強足払い。中距離戦では気をつけよう。

ラッキーな攻撃



⬆必殺忍蜂のような突撃技はガードすればこちらのチャンスになるのだ。

やはり舞は楽だ



⬆ガード後の舞のスキは大きいので、まず間違いなく投げ勝てるぞ。

キム・カッファン

KIM KAPHWAN

テコンドーの威信にかけて!

テコンドーこそ世界最強の格闘技と信じ、それを自らの身体で証明しようと闘うキム。彼には2人の息子がいて、彼自身がテコンドーを教え込んでいる。超真面目な性格の彼は、その息子たちのためにも負けるわけにはいかないのだ。そんな彼の態度が、多くの女性の心を引きつけているのかもしれないね。キムは飛び道具や無敵技を持たないが、そのかわり素早い動きと高い攻撃力を持っている。どんどん攻め込んで勝つ攻撃型のファイターなのだ。超必殺技も使いこなせば天下に敵なしだ!



正義を重んじ悪を憎む熱血漢



〜キャラクター・データ〜

生年月日	1964.12.21
出身地	韓国
趣味	カラオケ
嫌いなもの	悪
得意なスポーツ	体操

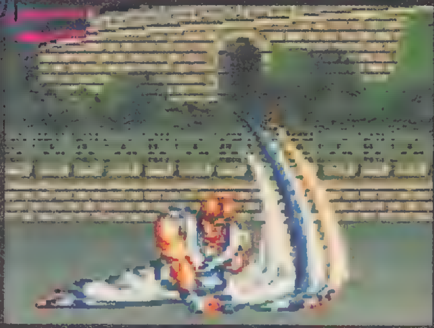
韓国・ソウル

伝統ある古城と近代的なビル群が並び立つソウル市内で文字通りのストリートファイトだ。



必殺技 テコンドーの華麗かつ強力な技の数々

半月斬



■[illegible]向当たるので[illegible]体力を削る。

✚↓↙←・Ⓑまたは Ⓐ

飛燕斬



■[illegible]

✚↓ため↑・Ⓑまたは Ⓐ

飛翔脚



■[illegible]て踏みつけるようにキ[illegible]相手[illegible]だがガードされると危険。

ジャンプ中✚↓・Ⓑまたは Ⓐ

超必殺技 手強い相手をたたきのめす必殺の舞！



⬆大きく足を上げた体勢のまますべるように接近する。相手のスキを狙え！

⬇ガードされると入らないが、1度入ったが最後相手はなすすべもなくやられる。





✚↓↙←↙→・Ⓑ＋Ⓐ

鳳凰脚は、まさに一発逆転技にふさわしいハデなアクションを見せてくれる。瞬時に無数のパンチやキックを浴びせてとどめに飛燕斬でしとめてしまうのだ。この技のためにキムのファンになる人も多いと思うぞ。ただ難点はガードされると入らないこと。そこから投げてしまうこともできるが、相手にめり込まないので少し苦しいかもしれない。攻撃を入れるチャンスは相手が起き上がるときだ。タイミングが合えば絶対入れることができる。同様に密着して出せば相手はガードできないのだ。

素早い攻めと判断で的確に相手のスキをつけ!

VS. テリー・ボガード



相手の攻撃の合い間を見逃すな



⬅飛び道具を持たないキムだが、心配することはない。飛翔脚という強い味方があるからだ。スキをついてビシビシ踏もう。

キムの弱点は飛び道具を持たないこと。これははっきりしている。しかし、その短所を補ってあまりあるのがその動きの速さと高い攻撃力だ。テリーは確かに手強い相手だが、技にスキが大きいことを考えれば闘いやすい相手といえる。飛翔脚などでどんどんスキをついてやろう。ただしライジングタックルには注意。半月斬での体力削りは難しいのだ。

見た目よりも強い



⬆強足払いはバーンナックルを止めてしまうことができる強力な足技だ。

テリーには悪いが



⬆ライン飛ばしからのキャンセル技はカウンターを喰らう危険性が大だ。

フェイント抜けた



⬆飛翔脚で踏まずに足元に着地し、そのまま投げてしまうのもいいぞ。

チャンス到来!



⬆テリーのミスを見逃すな! 体力があれば半月斬、少なければ鳳凰脚だ!

同タイプのファイター! 体力削りが鍵だ

VS. アンディ・ボガード



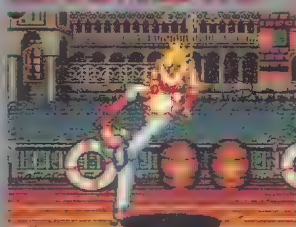
攻撃を見切って脱出しよう



⬅斬影拳でハメられそうになったならば、とにかくガードすること。斬影拳後の一瞬のスキをついて弱飛燕斬で抜け出そう。

アンディとキム、まったく違うように見える2人だが共通点を持っている。それは技のスピードだ。ともに奇襲的な攻めを得意としているので、キムが勝つためには冷静な対応が要求される。つまり、相手の奇襲に対してきちんと反応できるかどうかだ。難しいかもしれないがキムは攻めキャラ、待たないでどんどん攻め込まないと勝利は見えてこないぞ。

使える対空攻撃



⬆遠距離の立ち強キックは2回蹴りが出て、1発目が対空攻撃になるのだ。

タイヘンなキック?



⬆立ち強パンチで出るキックは2段蹴り。キャンセル半月斬で体力を削ろう。

早い攻撃で攻めろ



⬆弱パンチは連打可能でリーチもあるので、飛翔拳が出る前に攻撃できる。

使い方は難しいぞ



⬆キムの避け攻撃は出るのが遅いが、遠距離からの斬影拳なら返せるぞ。

VS. ジョー・東

強力なハリケーンアッパーとスライディングに注意



半月斬に頼りすぎないように



◆強力な半月斬も、ジョーのスライディングであっさり返される。キャンセル技以外で使うと反撃されやすいので注意しよう。

頼り過ぎは危険



⬆ハリケーンアッパーはスキが少ないので出てからでは飛翔脚は入らない。



⬆スライディングはガードすればスキができる。離れていれば強足払いだ。



⬆ジョーの避け攻撃は最強。半月斬の力を過信しすぎると痛い目にあうぞ。

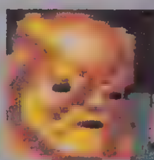


⬆体力が少ないジョーには要注意。飛翔脚もスクリューアッパーのエジキだ。

ジョーは決して手強い相手ではないが、楽勝な闘いはさせてくれない。その理由はハリケーンアッパーとスライディングにあるのだ。前者はスキが少ないので飛翔脚で踏みにくく、後者は半月斬を返してくる。全体的なスピードとパワーはキムが上なので、反撃のひまを与えないように攻めまくろう。キャンセル技も有効だが、避け攻撃には注意が必要だ。

VS. ビッグ・ベア

楽勝な相手だ！　踏んで踏んで踏みまくれ！



キャンセルを使って攻撃しよう



◆巨体のせいか半月斬が入りやすいベア。体力削りが目的なら弱で出そう。めり込んでしまうと投げられるからだ。

キャンセルに使え



⬆足技主体のキムの攻撃は、強パンチもキック技として出るのだ。強力だぞ。

踏みつけが効く



⬆とにかくベアは踏みやすい。常に飛翔脚を狙った闘い方をしよう。



⬆キムはジャイアントボムの確実な返し技を持っていないのでガードしよう。



⬆こちらの体力がないとき普通のドロップキックが来たら鳳凰脚のチャンス。

とても楽な相手だ。思う存分攻め込むことができるぞ。キャンセル半月斬のいい練習台といえる。有効なのはライン飛ばし・強パンチ・弱パンチからのキャンセル技だ。それぞれ距離が遠・中・近距離のときにキャンセルさせるといいぞ。飛翔脚でも踏みやすい相手で、ジャンプ弱キックの反撃が怖いだけ。投げの間合いにのみ気をつければ問題ない相手だ。

VS. キム・カッファン

テコンドーのチャンピオンの座はどちらの手に？



弱点がわかっていれば楽勝だ



⬅手強いキムの半月斬だが、弱点は足元への攻撃だとわかっているはず。強足払いは出るのが速いので反撃に使おう。

同キャラでの闘いは当然性能差はない。強力な攻撃・弱い攻撃もともに同じだ。積極的に攻め込むよりも返し技を的確に入れていったほうが確実に勝てるぞ。ＣＰＵのキムは飛燕斬・飛翔脚をよく使ってくるのでこれらの返し技を覚えておくと有利に闘える。特に飛燕斬はためずに出してくるので、いつ来てもいいように心の準備をしておこう。

とにかくガードだ



⬆飛翔脚はしっかりガードしよう。うかつな飛燕斬は踏まれてしまうぞ。

すみやかに反撃



⬆前側でガードしたら強半月斬。ガード状態からコマンド入力で間に合う。

反対方向に備えろ



⬆背中方向でガードしたら少し歩いて投げよう。ガード自体が難しいが……。

一発逆転に注意



⬆勝ちが見えても安心してはいけない。当然ＣＰＵも鳳凰脚を使ってくるぞ！

VS. チン・シンザン

とても強敵というわけではないが油断は禁物だ



図体が大きいからよく入る技だぞ



⬅チンは横幅が広いせいか、飛翔脚で踏みやすい相手だ。特に起き上がりに近距離で出せば背中側を踏めるので強力だぞ。

氣雷砲がやっかいなチンだが、キムにとってはほかのキャラほど嫌な相手ではない。攻めに徹すればかなり分はいいぞ。ただし、地上戦は少々危険。半月斬の返し技をチンは多く持っているからなのだ。飛翔脚を主体とした空中戦を挑むのがいいだろう。チンのジャンプ技はリーチは短いが判定の大きな技が多いので、普通のジャンプ蹴りがいい場合もある。

注意が必要な技だ



⬆ライン飛ばし攻撃は対空攻撃でもあるので飛翔脚が返されることもある。

上半身無敵が多い



⬆飛翔脚は避け攻撃でもよく返される。相手のスキをつくのが1番確実だ。

飛燕斬は不確実



⬆大太鼓腹打ちが来たら迷わずガード。避け攻撃が出せれば確実なのだが……。

確実な返し技だぞ



⬆ガード後に強半月斬で反撃だ。直後に跳び込まないとガードされてしまう。

VS. 山田十平衛

スライディングと投げの間合いに気をつけろ



接近しての半月斬は有効



⬅ジョー同様、十平衛もスライディングが強力。あまり接近しているならば、出さないほうが無難だぞ。

一瞬の操作ミス



⬆半月斬は強力だが、くれぐれも強では出さないこと。スキが大きいのだ。

当然の結果だね



⬆あっさり投げを喰らってしまうぞ。半月斬は常に弱で出すこと。

避けるほうが安全



⬆せんべい手裏剣はとにかくスキがない。ヘタな反撃は通用しないぞ。

こうなると危険



⬆起き上がりに重ねられると苦しい。飛燕斬での脱出が確実なのだが……。

ジョーと似たような闘い方をしてくる十平衛だが、リーチが短い分多少は楽かもしれない。スライディングとせんべい手裏剣には注意してどんどん攻め込もう。注意点としては、身体が小さいので飛翔脚で踏みにくいことが挙げられる。十平衛の背中側に着地してしまい、投げられてしまうことがよくあるのだ。普通の跳び蹴りで攻撃したほうがいいぞ。

VS. 不知火 舞

長すぎる足払いと、素早い動きに気をつけろ



下手な反撃は命取りになるぞ



⬅ムササビの舞にはこれといった確実な返し技を持たないキム。バックステップで避けるかガードして、反撃の機会を待とう。

チャンスを逃すな



⬆花蝶扇を撃たれたら飛翔脚。舞のスキは大きめなので難しくはない。

間合いを見極めろ



⬆下手な跳び込みは危険だ。手前に落ちてしまうと龍炎舞で返されるぞ。

やっかいな攻撃



⬆遠距離からの半月斬は舞の足払いのエジキ。キャンセル技から使おう。

燃える女に反撃だ



⬆超必殺忍蜂が来たとき体力が少なければチャンスだ。鳳凰脚が確実に入る。

実は、意外と辛い相手。長い足払いは半月斬を返してくるし、ムササビの舞には明確な返し技がないのだ。キャンセル技を多用して体力削りにいくのは危険が伴なうぞ。花蝶扇のスキをついて飛翔脚で踏みにいくのがいいだろう。攻めキャラであるキムにとってはずいぶん消極的な闘い方になるかもしれないが、ここはがまんするしかないのだ。



チン・シンザン

CHENG SINZAN

身軽な闘いぶり 太極拳の使い手

お金が好きな太極拳の実力者

チン・シンザン。彼は太極拳の使い手でかなりの実力者だ。しかし、大会に参加した理由というのが、世界一になり、太極拳の道場を開いて大金持ちになるため、というとんでもないヤツなのだ。その容姿からしていかにも、という感じなのだがなんとなく憎みきれないキャラクターである。コロコロとした動きが、不純な動機を打ち消しているのだろうか？　彼が闘いの中でみせる太極拳の技はどれも強力で、速さ、威力ともに高くその総合的な強さでは、ほかのキャラを一歩リードしている。

動機は不純でも強さは本物

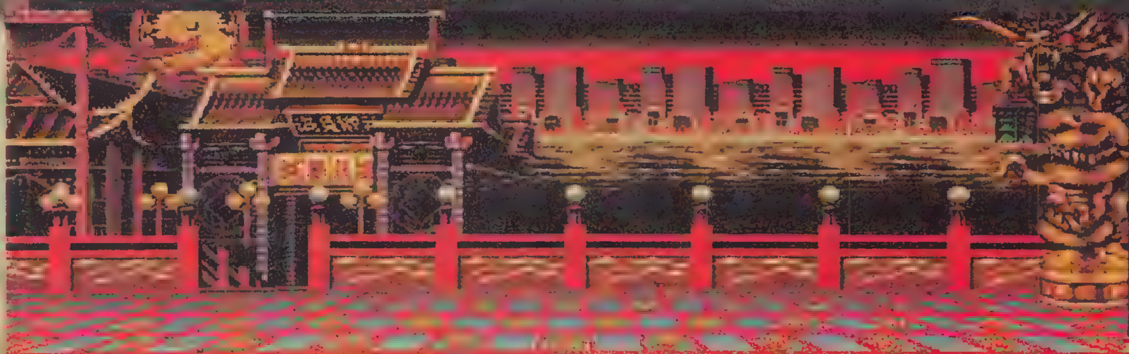


〜キャラクター・データ〜

生年月日	1952・8・10
出身地	台湾
趣味	貯金
嫌いなもの	ピンポー
得意なスポーツ	卓球

香港・アバディーン

色とりどりのネオンがギラギラと輝く水上レストランをバックに闘うステージだ。



必殺技　丸い体から生まれる太極拳の究極奥義



■[illegible]が放物線を描きながら飛んでいく。射程に限界のある[illegible]

✚↓↘→・ⓎまたはⓍ



■[illegible]自分の[illegible]ふくらませて相手を押しつぶす。[illegible]

✚↓ため↑・ⓎまたはⓍ



■自分の[illegible]その勢いで高速回転。[illegible]相手に体当たりする技。[illegible]

✚←ため→・ⒷまたはⒶ

超必殺技　氣雷砲とはケタ違いの破壊力でしゅよ



⬆さてさて、体力が残り少なくなってしまいましたでしゅねぇ……。

⬇そろそろ、アレを出すときが来たみたいでしゅね。イキましゅよ……。







✚↙ため↓→・Ⓧ+Ⓑ

チンの超必殺技「爆雷砲」は、とても強力な氣を発する技だ。名前も短いし、出すのも簡単な技なので、まるでただの必殺技のようだが、威力はハンパじゃない！　技のモーションが氣雷砲と似ているので、氣雷砲にまぜてたまに使うようにすれば効果が高いぞ。ただし、やはり氣雷砲と同様に接近している相手には当たらないので、注意が必要だ。相手を氣雷砲で追いつめているときに使うのが無難だが、意表をついたうまい使い方を考えてみよう。スキが大きいことを忘れないように注意だ！



VS. テリー・ボガード

ムチャな攻撃はすべて反撃されてしまうぞ！

破岩激はあまり多用しないこと



◆破岩激はパワーウェイブに止められてしまう。遠距離からあせって使ってもカルく返されてしまうのだ。キャンセルで出そう。

チンはプレイヤーキャラの中でも使いやすく強力なキャラなのだが、テリーに対してはどうもキビシイものがあるようだ。破岩激はパワーウェイブに返されるし大太鼓腹打ちはクラックシュートやライジングタックルに落とされてしまう。とはいえ対ＣＰＵ戦においてはキャンセル技を組み合わせて闘っていれば、それほどキツイ闘いにはならないだろう。

強足払いを有効に



↑チンの強足払いは強力だ。バーンナックルも止めてしまえるぞ。

大太鼓腹打ちは？



↑ガードされると反撃のマトにされてしまう。キャンセル技を利用しよう。

氣雷砲には頼るな

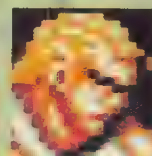


↑氣雷砲ではパワーウェイブに対して不利だ。使うタイミングを考えよう。

避け攻撃を使え



↑追いつめられたら避け攻撃。ただし下段攻撃には十分注意が必要だぞ。



VS. アンディ・ボガード

斬影拳と飛翔拳のコンビネーションが苦しいぞ

あせりは禁物！ 自滅はするな



◆追いつめられたらＣＰＵの思うツボだ。落ち着いて闘えばそれほど苦しくはないハズ。斬影拳にはあせらず対処しよう。

どうしても１番てこずるのは斬影拳だろう。アンディ最強の技にうまく対処できるようになる必要があるのだ。強の足払いが有効だが、ただ出しているだけではもちろんダメ。ＣＰＵアンディのパターンをつかんで、しっかり対応するように使うのがベストだ。しゃがみの弱パンチ、弱キックをキャンセルしての氣雷砲をメインにして攻めよう。

大太鼓腹はダメだ



↑ヘタな跳び込みも含めて、すべて昇龍弾で返されると思って間違いないぞ。

破岩激で削れ！



↑タメ技なのでなかなか出せないのだが、削るのにはとても有効だぞ。

キャンセル氣雷砲



↑立ち、しゃがみからの弱攻撃をキャンセルして氣雷砲。削りのパターンだ。

使える技を探せ



↑チンの足払いは強いぞ。この技を中心に攻めのパターンを組み立てよう。

VS. ジョー・東

ジョーはハリケーンアッパーの連射がイヤすぎる！



ヘタに跳び込むのは危険か？



⬅大太鼓腹打ちも含めて、うかつに跳び込むのはとても危険だ。よくタイミングを考えて跳び込むようにしよう。

ジョーとの対戦ではノンビリしていると、あっという間に追いつめられ、ハリケーンアッパーで固められてしまうぞ。なにか反撃しようとしたところに避け攻撃。とてもハラが立つジョーの攻撃だが、チンとしては、このような状況は絶対に避けなければいけない。うまく避け攻撃を使ったり、タイガーキックを誘ったりしながら闘うのだ。

ジョーの避け攻撃



⬆ジョーの避け攻撃は強力だ。ヘタに破岩激を出せばカルく撃墜されるぞ。

ハリケーン強し！



⬆追いつめられるとキビシイ。ヘタな反撃よりも、確実な逃げを選ぶべき。

足払いは強いぞ



⬆うまく足払いを当てよう。キャンセルして氣雷砲が出ればバッチグー。

撃ち合いはツライ



⬆CPUとの撃ち合いは分が悪い。ムキになるとスラッシュキックがくるぞ。

VS. ビッグ・ベア

ベアは攻撃力の高さで押してくるイヤな相手だ



ベアには最後まで油断禁物だ



⬅やたらと攻撃力の高いベアだけど、最強はやはりファイヤーブレス。CPUもよく使ってくるので最後まで気を抜かないこと。

とにかくベアは攻撃力が高い。必殺技が少ないぶん1発当たるだけでとても痛いのだ。だから正確にガードしていればダメージを受けにくいが、ガードばかりしているともちろん投げにくる。追いつめられてポイポイ投げられないように間合いをきちんと取ることが重要になるぞ。ちなみにファイヤーブレスは絶対に喰らわないように注意しよう。

奇襲攻撃に要注意



⬆イキナリ跳んでくるスーパードロップキック。ビックリ攻撃の1つだ。

足払いで転ばせろ



⬆ベアがウカウカと近寄って来たら強足払いで転ばせてしまおう。

氣雷砲の有効活用



⬆間合いを取りたいときには氣雷砲をうまく使おう。ベアには有効だぞ。

ひたすら攻撃だ



⬆黙ってガードは最悪のパターン。キャンセル技を使って連続攻撃だ。

VS. キム・カッファン

飛び道具を持たないキムが相手では楽勝か!?



半月斬には十分注意のこと



⬅足払いを狙って中距離でウロウロしているとイキナリ半月斬が跳んでくるぞ。ガードしても体力が削られるので注意しよう。

何といってもキムの攻撃では半月斬が怖い。もちろんほかの攻撃も強いが、半月斬でガシガシ削られるのはとてもイヤなものだ。イキナリ使ってくるのはしっかりガードするとして、追いつめられるのはどうしても避けたいところ。飛翔脚に注意しながらキャンセル技を利用して氣雷砲で攻めよう。最後のアガキ、鳳凰脚にも十分警戒をしておくように。

強足払いがキクぞ



⬆チンの強足払いはタイミングしだいではキムの半月斬でさえ返せるぞ。

スキを見逃すな



⬆キムが飛燕斬をスカッたら最高のチャンス到来だ。ゼッタイ見逃すなよ。

カウンター狙いだ



⬆飛翔脚のガード後や、飛燕斬のスキに破岩激をたたき込んでやろう！

コイツは危険だ!



⬆追い込んだときでも注意が必要。最終兵器鳳凰脚はとても危険な技だ。

VS. チン・シンザン

ＣＰＵの動きは同キャラなのにまるで別モノだ！



CPUチンの強さのエッセンス



⬅チンというキャラが強いのはチンを使っている人ならわかるだろう。それをCPUが使うのだから……これはキビシイ。

全キャラの中でも最強とうわさされるほどチンは強いキャラであることは間違いない。ただしキャラが強いだけで勝てるほどあまいわけではないぞ。冷静な判断、正確な操作、的確な行動のすべてが必要とされるのだ。そういった意味ではＣＰＵは最強だ。しかしＣＰＵにはパターンにハマるという弱点がある。そこが人間との大きな違いになるのだ。

アセらず行動を!



⬆アセッても待っているのは自滅。冷静に行動することが要求される闘いだ。

自分の技を知れ



⬆もちろん相手も同じ技を使う。いかにチンの技が強いかを思い知るだろう。

避け攻撃を使え



⬆追いつめられたときなど、避け攻撃での反撃を常に考えておくこと。

対空ライン飛ばし



⬆威力がとても高いライン飛ばし攻撃を対空攻撃として役立てよう。

CHENG SINZAN

VS. 山田十平衛

せんべい手裏剣の嵐をかいくぐって反撃せよ！



スライディングがムカツク!



⬅跳び込む。スライディングに負ける。かなりキレそうになるパターンだ。跳び込むなら大太鼓腹打ちがいいかも。

スライディング、せんべい手裏剣、ダッシュ二本背負いと、流れるような十平衛の攻撃にはかなりキレる人も多いだろう。しかも跳び込めばスライディングが待っているというおまけつき。しかしそんな十平衛にブチ切れているヒマがあったら練習をしよう。キャンセル技をマスターし、腕を磨いて勝つことこそがきみのココロに安らぎを与えてくれるのだ。

センベイがツライ



⬆これはツライ。確実に避け攻撃を出せるようにひたすら練習あるのみだ。

強力な強足払い



⬆早めに出すか、間合いに余裕があればスライディングも返せるぞ。

キャンセルだ!



⬆キャンセル技で使うなら破岩激。少しでも削ることが重要なのだ！

怒りの二本背負い



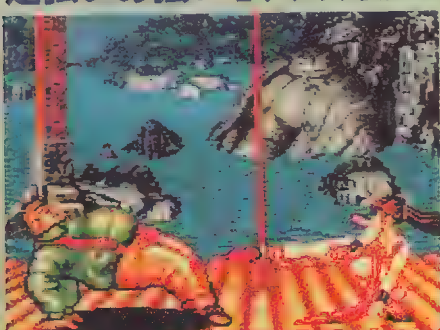
⬆ダッシュ二本背負いには超注意。せんべい手裏剣の直後にも出してくるぞ。

VS. 不知火 舞

チンの足VS舞の足！　どちらの足が強いのか？



足払いの強い2人の対決だ



⬅舞だって足払いの強さでは負けていない。しかもCPUだからとても正確だぞ。より確実な攻撃が必要になってくるワケだ。

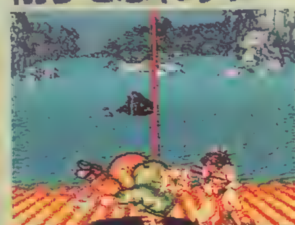
ヘタに足払いをしかけても、舞にはなかなか効かないぞ。というのも舞の足払いはチンに負けないくらい強いからだ。しかもCPU舞はとても正確に避け攻撃と龍炎舞を使ってくるので、地上戦よりも跳び込んでいったほうが闘いやすいだろう。跳び込んだらすかさずキャンセル破岩激につなごう。大太鼓腹打ちも有効な攻撃の1つなので使ってみよう。

跳び込みからイク



⬆舞は対空攻撃が少し弱い。遠慮なくジャンジャン跳び込んでいこう。

削りを忘れずに



⬆キャンセル技で削ろう。お勧めは破岩激と氣雷砲。ガンガン削ろう。

舞も削りにくるぞ



⬆特に超必殺忍蜂には注意。避け攻撃なら返せるけどタイミングが難しいぞ。

ムササビは避け



⬆ガード、避け攻撃、垂直ジャンプ強攻撃がムササビには有効だ。

山田　ヤマダ・ジュウベイ　十平衛

YAMADA JUBEI



世界にはばたく柔道の達人!

十平衛はその昔鬼の山田と恐れられたほどの柔道の達人なのである。さまざまな投げ技を駆使して闘うその姿からは現役を退いたとはいえ、まだまだ健在であることを知ることができる。その反面、今大会に出場する理由というのが、世界一になってギャルにモテまくりたいがため、というのがなんともヘナヘナくるところだ。しかしそんなナンパな一面を持ちながらも、いざ闘いとなれば話は別だ。素早い動きから繰り出される強力な投げ技と、センベイ手裏剣はあまりにも強力すぎるのだ。

モテるためには世界一ぢゃ!



～キャラクター・データ～

生年月日	1922・7・7
出身地	日本
趣味	指圧
嫌いなもの	汗臭い男
得意なスポーツ	ゲートボール

熊本・和製屋敷

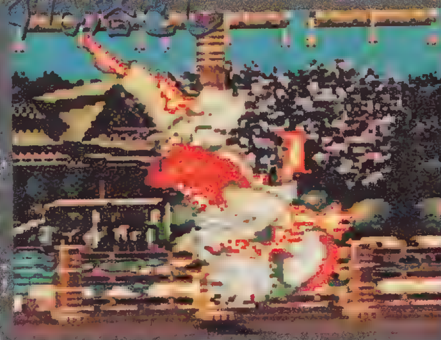
屏風風の衝立や、日本庭園のある純日本式の屋敷を舞台に闘う。実に風流なステージ。



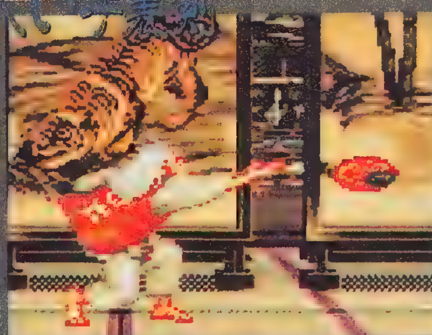
必殺技　小さな体に秘められた必殺の柔道技！



✚←ため→・Ⓑまたは Ⓐ



✚↓ため↑・Ⓨまたは Ⓧ



✚←ため→・Ⓨまたは Ⓧ

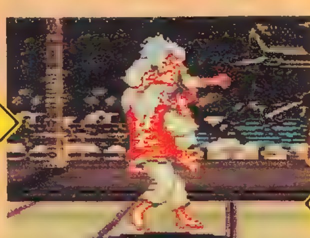


超必殺技　これが投げ技の中でも最強の投げ技だ



⬆スライディングを使うなどして、うまく相手のすぐそばまで近づこう。

⬇この技はかなり接近していないと出ないので、思ったよりも決めにくいぞ！



ダイナマイトいずな落とし



✚↙ため↓↘・Ⓧ＋Ⓑ

十平衛の超必殺技が、ほかの超必殺技ともっとも異なる点は、ダイナマイトいずな落としは投げ技であるということだろう。飛び道具や、体当たり技と違って相手が近くにいなければ技が出ることすらないのだ。このことは大きな欠点の1つだが、投げとしての長所もあるので、弱い技だということにはならないぞ。とにかくため系の投げ技なんて出せる状況がとても少なくなってしまうハズ。相手が気絶しているときなど、数少ないチャンスを有効に使えるように日頃から練習をしておこう。

VS. テリー・ボガード

スライディングの使い方がかなり難しい相手だ



パワーウェイブに止められる



⬆トウゼンというか、スライディングはパワーウェイブで止められてしまうぞ。強力な攻撃も使い方を考えないとダメだ。

やはり十平衛の強い点といえばスライディングを忘れるわけにはいかない。飛び道具の下をくぐったり、跳び込んで来た相手に反撃したりとてても便利な技だが、テリーの必殺技パワーウェイブにはさすがに歯が立たない。確かに強力なスライディングだけど使うときを考えなければ無意味になってしまうぞ。遠距離のときは特に考えて使うようにしよう。

ウマイせんべい



⬆スキの少ないせんべい手裏剣で相手の跳び込みを誘う。連発してみよう。

スライディング!



⬆対空攻撃は空中投げもいいけどスライディングのほうがカンタンだぞ。

素早く反応せよ



⬆早めに出せばバーンナックルでさえスライディングで返せてしまうのだ。

二本背負いハメ



⬆ダッシュ二本背負いはライジングタックルで返されてしまうぞ。

VS. アンディ・ボガード

飛翔拳の下はスライディングで抜けられるぞ



追いつめられてもあせらない



⬆追いつめられても、あせって手を出さないように。ヤケクソになってスライディングを出してもやられるだけだぞ。

ある程度間合いが開いているか、先読みして出せば、斬影拳はスライディングで返せるのだ。しかし、遠距離のときや接近戦でうかつに出すと、スライディングの出かかりや、出終わった後のスキに反撃されてしまう。十平衛の長所を活かすためにも、それぞれの技をどのような間合いで、いつ使ったらいいのかよく考えながら闘うようにしていこう。

スライディングだ



⬆飛翔拳の下を抜けるときにはタイミングと間合いに気をつけよう。

跳び込ませるな!



⬆スライディングはタイミング次第だけど、強力な対空攻撃になるぞ。

せんべい連射だ



⬆飛び道具の中でも、せんべい手裏剣はタメも速く強力な技の1つだ。

二本背負いでイケ



⬆アンディにはかなり有効だ。タイミングをしっかり身につけておこう。

VS. ジョー・東

似たような攻撃方法を持っている男、ジョー・東



スライディングはやはり強力だ



⬆やはり、うかつに跳び込めばスライディングで返されてしまう。いつもは自分がしていることをやり返されてしまうわけだ。

ジョーは十平衛にとって闘いにくい相手の1人だ。というのも、ジョーは十平衛と同じく飛び道具（ハリケーンアッパー）とスライディングを持っているから。飛び道具を跳び越えて来たところにスライディングを当てるという攻撃方法をやってくるのだ。しかも、ハリケーンアッパーはスライディングで抜けられないので、ガードが重要になってくるぞ。

うまく跳び込め!



⬆跳び込みにタイガーキックで反応することも多い。ガードして投げよう。

せんべいの間合い



⬆せんべいはスライディングで抜けられる。間合いには十分気をつけよう。

逃げるのも大事



⬆ハリケーンアッパーの連射からは、逃げたほうがいいこともあるぞ。

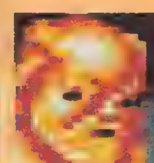
二本背負い禁止!?



⬆タイガーキックやスライディング、避け攻撃で返されることが多いぞ。

VS. ビッグ・ベア

体格ではカンペキに負けてるけど楽勝かな!?



跳び込みを返せるようにしたい



⬆やたらと跳び込んでくるCPUベア。避け攻撃などの対空攻撃を完璧にしておかないと苦しい闘いになってしまうぞ。

ひたすら跳び込んでくることの多いCPUのベアだが、あの巨体で来られるとどうしてもガードしたくなってしまう。いったん攻め込まれるとこちらのペースに戻すのが難しくなってしまうので、ベアの跳び込みは確実に反応して返せるように練習しておこう。基本的にはある程度の間合いをキープしてせんべい手裏剣とスライディングで闘っていこう。

跳び込んでくるぞ



⬆ベアの跳び込みを許すと、反撃が難しくなる。確実に迎撃せよ！

抜けられてしまう



⬆せんべい手裏剣を出すとジャイアントボムがくる。スライディングだ！

突然跳んでくる



⬆スーパードロップキックはいきなりくるぞ。しっかりガードしよう。

二本背負いは?



⬆タイミングを合わせれば投げることもできるが、CPU相手では……。

VS. キム・カッファン

遠い間合いで闘いたいが飛翔脚と半月斬が怖いぞ



飛翔脚をナメてはイケナイ



⬅ヘタに近距離でせんべい手裏剣を出すと飛翔脚で踏まれてしまうぞ。せんべい手裏剣を使うときは間合いに十分注意しよう。

飛び道具を持たないキムはついついあなどってしまいがちだが、強半月斬と飛翔脚があることを忘れてはいけない。ただ跳び込みを誘うためにせんべい手裏剣を乱発していては確実に反撃されてしまうぞ。キャンセルせんべい手裏剣とか、避け攻撃をうまく使いながら、自分に有利な間合いを覚えていこう。ちなみにスライディングも飛翔脚で踏まれるぞ。

飛燕斬も忘れるな



⬆うかつにスライディングをしても飛燕斬で返されることが多いので注意だ。

イヤな半月斬削り



⬆半月斬の先でかすられると反撃が難しい。画面端だとすごくイヤな攻撃だ。

遠距離戦ならば



⬆遠距離ならばせんべい手裏剣もいいが、なかなか難しいところだろう。

危険すぎる鳳凰脚



⬆鳳凰脚には十分注意しよう。喰らったときのダメージはハンパじゃないぞ。

VS. チン・シンザン

スライディングを止める足払いには要注意だ！



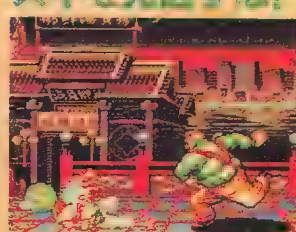
へたなスライディングは危険だ



⬅チンの足払いはスライディングを止めてしまう。調子に乗ってしかけていっても、転ばされてしまうのがオチだろう。

近距離での氣雷砲はスライディングで抜けて転ばすことも可能だが、チンにスキがないときにスライディングをしても足払いで返されてしまうぞ。氣雷砲や大太鼓腹打ちなどのスキの多い技を出したときに狙っていくようにしよう。またＣＰＵはタメないで破岩激を出してくるので、間合いが近いときにはそのことを頭に入れ、十分警戒しておこう。

スキを見逃すな!



⬆氣雷砲を使ったときはスキができる。見逃さずに反撃をしかけるのだ！

いったんガードだ



⬆大太鼓腹打ちは、ひとまずガードしてから反撃したほうがいいぞ。

奇襲に注意だ



⬆タメ無し破岩激は怖い。前へ歩きながら出すので、予測は不可能だぞ。

避け攻撃も強い



⬆チンは避け攻撃も強い。ダッシュ二本背負いも余裕で返されてしまうぞ。

VS. 山田十平衛

せんべいVSせんべい！　二本背負いに気をつけろ！



スライディングとせんべい



⬅やはりCPU十平衛はタメずにせんべい手裏剣を使ってくる。せんべいの撃ち合いはどうしても不利なのだ。

スライディングとせんべい手裏剣、ダッシュ二本背負いに跳び込み、あまりにもスルドイCPU十平衛の動きにつき合ってはいられない。とても反応がいいので、ムキになってCPUの動きに合わせているとスキをつかれてしまうぞ。ヘタに攻撃をしかけずに冷静にCPUの動きを見て対応していくほうが安全で確実な闘い方なのだ。

センベイは危険!?



⬆CPUもスライディングで抜けてくる。乱射しすぎは危険だぞ。

きびしいラッシュ



⬆CPUの攻めはキビシイ。ダッシュ二本背負いがとても怖いぞ！

ダイナマイト!



⬆CPUの体力が少なくなったらダイナマイトいずな落としにも要注意だ。

二本背負いはダメ



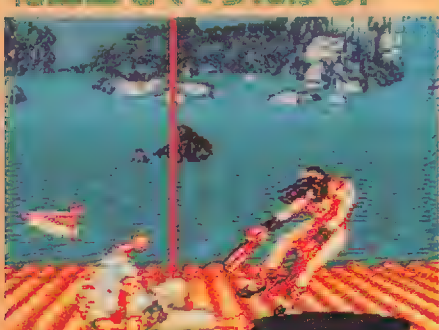
⬆ダッシュ二本背負いはスライディングなどで簡単に返されてしまうぞ。

VS. 不知火 舞

せんべい手裏剣の下をくぐってしまう相手だ



花蝶扇をくぐりぬけろ!



⬅CPUの舞はいい間合いで花蝶扇を使ってくるのでなかなか難しいのだが、スキがあるときは見逃さないようにしよう。

舞の足払いも速いので、よくスライディングを止められるがタイミングと間合いさえしっかりしていれば必ず転ばすことはできるぞ。また、舞のしゃがみ歩きはせんべい手裏剣の下をくぐれるので、注意しておきたい。考えなしに撃つのはやめよう。やはり舞に対してはヘタに攻め込まずに、動きをよく見てスキをついて攻撃、という感じがいいだろう。

座高が低いのか!?



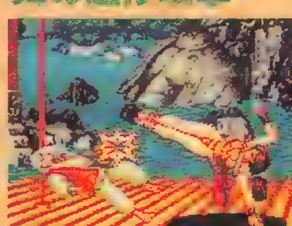
⬆しゃがみ歩きで抜けてしまう。十平衛でさえダメだというのに！

避け攻撃を覚えよ



⬆必殺忍蜂などの体当たり技には避け攻撃が有効だ。マスターしておこう。

舞の避け攻撃



⬆ダッシュ二本背負いを遠距離で出すと避け攻撃などで返されてしまうぞ。

ムササビは?



⬆慣れればたいしたことはないが、最初はガードしたほうがいいだろう。

技を極めよ！ 闘い方を知れ！

CPU戦はパターンだ

同じ対戦でもＣＰＵ戦と対人戦ではまったくのベツモノだと考えていいだろう。もちろん自分の使うキャラの特長をつかんで、相手の弱点をついて闘うという意味では同じなのだが、ＣＰＵは人間の



⬆この技はあの技で返せるのか……タイミングと間合いを変えて何度も試してみよう。

ように次々とパターンを変えて攻めてくることはないのだ。ＣＰＵが人間よりも優れている点は、やはりその反応のよさにある。まあタメ技をタメないで出してきたりすることもあるが、やはりこちらの行動に的確に反応してくるというのがＣＰＵの最大の特徴だろう。しかし、それは裏を返せばパターンにハメれる、ということでもあるのだ。これは難易度を上げたほうが分かりやすいので、１度試してみるのもいいだろう。



⬆どのくらいの間合いでどの技を出せばＣＰＵが反応してくるのか、しっかり調べよう。



⬅ＣＰＵの技に素早く反応して技を出せるように、ひたすら練習しよう。

実際のＣＰＵ対戦では、なにかの技でスキの大きい技を誘うことになるのだが、ゲームレベルによってＣＰＵの反応は少しずつ違うので、いろいろなレベルでプレイしてみよう。

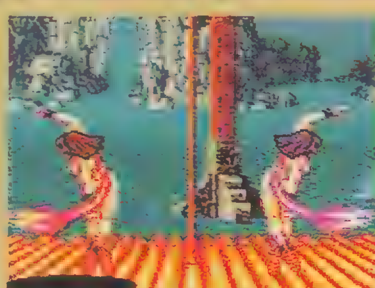
総 対戦 括

性格が出る対人戦

攻めまくるタイプ、守るタイプ、待つタイプ……とまあ、人それぞれにいろいろな闘い方があると思う。その中でもかなりイヤなのが平気でハメにくるタイプの闘い方。もちろん対戦ゲームなんだから他人がどう闘おうが文句は言えないのだが、やはりハメられて楽しいヤツなんていないんじゃないだろうか？　まあ、それで面白いならそれでいいんだけど……。

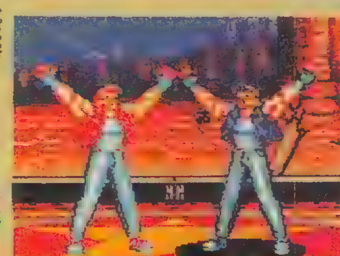


⬆ただたんに、見て面白いことをやってみるというのも対人戦ならではの遊び方の１つだ。



⬅１つの必殺技についてとことん研究してみるのも、とても大事なことだ。

ところで、実戦におけるポイントになるのは何なのかを考えてみよう。基本技も必殺技も極めているのは当然として、やはり１番のポイントは相手とのかけひきになるだろう。あたりまえだけど、かけひきというのは自分１人でできるものではなく、相手があって初めて楽しめるもの。だからこそ、対人戦はＣＰＵ戦よりも奥が深いのだ。相手をハメてしまうと、かけひきなんて少しも楽しめなくなってしまう。そこをよ～く考えて対戦をしてみよう。



⬆バーンナックルで早撃ち対戦をする。やっぱり、舞台はアメリカ西部が一番だね。





餓狼伝説2
新たなる闘い!!

対人戦
徹底攻略

『餓狼伝説2』その真髄は対人戦にあり。数年前から始まった格闘ブームが現在まで続いているのは、対人戦が面白いからだ。究極のライバルは最後のボスではなく君の横にいる友だち。今日も手ごわいあいつに勝つため朝まで特訓だ！





BIG BEAR



VS. TERRY BOGARD テリー・ボガード

狼の牙は熊の厚い皮膚を破れるか



返し技でハメ地獄から脱出しよう

対戦でのテリーの基本戦法は、ズバリいってキャンセル技による体力削りだ。常に攻められまくってしまうので何もできないと思うかもしれないが、それこそ相手の思うツボ。ベアにはジャイアントボムという強い味方があるのだ。キャンセル技がパワーウェイブからバーンナックルに移るときがチャンス。しっかり反撃してやろう。もちろん避け攻撃でもいいぞ。距離が離れたら、技の直後のスキをついて跳び込んでいこう。

これはガードしかない



⬆パワーウェイブは避け攻撃でもジャイアントボムでも避けることができないぞ。

出れば絶対勝てる攻撃だ



⬆テリーに勝つには必要な技だ。何度も練習して確実に出せるようになろう。

単独ならば何も問題ない



⬆キャンセル技に組み込んでこないならば驚異ではない。しっかりガードしよう。

反撃はこれからなのだ



⬆ガードができれば、あとはお好きなように。投げたあとキャンセルで固めよう。

VS. ANDY BOGARD アンディ・ボガード

テリーとは好対照なスピード型の闘士



苦しいが必ず活路はある



⬆相手はまず間違いなく斬影拳を連発してくる。避け攻撃のチャンスを狙おう。

素早い動きにはガードが重要なのだ

アンディには、パワーに欠けるがスピードが速くスキのない技が揃っている。まさにベアとは正反対。闘いにくいと考えるかもしれないが、決してそんなことはない。勝敗を決める鍵となるのは、やはりジャイアントボムと避け攻撃。特にジャイアントボムは、対テリー戦のときより有効に使うことができる。斬影拳などのキャンセル技が苦しいが、このゲームには完璧なハメは存在しない。必ず打開策があることを忘れずに闘おう。

飛び道具も返す必殺技



⬆飛翔拳はジャイアントボムで抜けられる。安心している相手に突然の反撃だ！

跳び込むときは要注意



⬆コマンドでとっさに出してくる昇龍弾は無敵技。やられても文句は言えない。

待ちに待った攻撃だ!



⬆空破弾が来たらラッキー！　ガードして投げてしまおう。つかみ技でもいいぞ。

VS. JOE HIGASHI ジョー・東



ムエタイの真の恐しさは足技にあり

スライディングの対処が勝負を決める

ＣＰＵ戦同様、ベアにとって辛い相手となるのがジョーだ。スライディングはジャイアントボムばかりか普通の跳び込みさえ返してしまうので、なかなか攻め込むことができない。ハリケーンアッパーも苦しい技だ。この２つの攻撃だけで、ベアは何もできなくなってしまう。逃げ道はライン移動。１度逃げて、追って来た相手を避け攻撃で撃墜しよう。そのあと接近戦に持ち込めば勝機もあるぞ。ただしタイガーキックには注意。

距離をはかって跳び込め



⬆何も考えずジャンプで避けるとスライディングが待っている。距離を考えよう。

意外に長いので注意だ



⬆ジョーのライン飛ばし攻撃はとにかく長い。中距離での攻防は注意が必要だ。

跳び込みからの攻防



⬆何とか接近して跳び込もう。タイガーキックは出るのが遅いのでガードできる。

いつ見ても悔しい光景だ

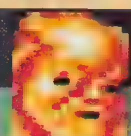


⬆とにかくこれが問題だ。これさえなければそれほど強い相手ではないのだが。

BIG BEAR



VS. BIG BEAR ビッグ・ベア



長所と短所、見極めた者が勝利する

追い込まれたら反撃だ



⬆リーチが長い避け攻撃は同キャラ戦でも威力を発揮する。接近戦で常に狙おう。

投げより通常技の使い方が決め手

同キャラの対人戦はプレイヤーの腕がそのまま反映されるので、どちらが必ず勝つとは決していえない。要はどちらがよりベアの性能を知り尽くしているか、それが勝負のカギなのだ。つまり、投げ技を多用する闘いにはならないはず。というわけで、接近戦よりも中距離戦での闘い方が必要になってくる。そのとき強いのがジャンプ弱キックやしゃがみ強キックだ。優れた通常技使い……それのみが同キャラ戦で勝利できるのである。

出続けるから強い攻撃



⬆当たり判定が大きく使える通常攻撃。ガードされたらいきなり投げるのもいい。

相手に使われると問題だ



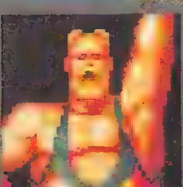
⬆接近して注意が必要なのは投げだけではない。強攻撃のスキをつかれやすいぞ。

一発逆転のチャンスだ!



⬆体力がなくなったらこれしかない！起き上がりに重ねて体力を削り切ろう。

BIG BEAR



VS. KIM KAPHWAN キム・カッファン



縦横無尽な攻撃パターンを見切るのだ

跳んでくるだけならまだ楽なのだが

キムの飛翔脚は、確かにベアには苦しい攻撃だ。しかしもっと怖いのはキャンセル半月斬である。非常に長いライン飛ばし攻撃から繰り出してくる半月斬は、巨体のベアに2発入ってしまうのだ。チリも積もれば何とやらで、気がつかないうちに大ダメージを受けていることもあるぞ。キムへの対処法は何といっても避け攻撃、そしてジャイアントボムハメだ。ただし、後者は相手のライン飛ばしで相討ちにされてしまうこともある。

がまんしてガードしよう



⬆ライン飛ばし攻撃から跳ばれるとガードしかない。バックステップは危険だ。

ガード方向に注意しよう



⬆画面端で倒されたときの飛翔脚には注意。背中を踏まれてしまうこともあるぞ。

跳びまくるなら狙おう



⬆先読みが当たれば飛翔脚はバックジャンプキックで落とすことができる。

うかつな行動には注意



⬆倒れたキムには跳び込まないこと。飛燕斬が待っているぞ。地上戦が安全だ。

VS. CHENG SINZAN チン・シンザン



見かけにだまされるな! 対戦の難敵

ふざけているけど強い



⬆実はリーチが長いチンの足払い。ジャイアントボムは一方的に負けてしまうぞ。

トリッキーな動きに気をつけよう

一見すると弱く見えるチンだが、冷静に闘われるとても嫌な相手だとわかるはず。ことに対人戦では弱大太鼓腹打ちを多用してこちらの背中を狙ってくるプレーヤーが多いのだ。遠距離からのジャイアントボムはあっさり止められてしまうし、跳び込んでも強力な対空攻撃がある。何とかスキをついた攻撃をする必要がある。おすすめは弱のジャイアントボム。素早く出るので相手に反撃されることが少ないのだ。接近戦で出そう。

相手との読み合いになる



⬆大太鼓腹打ちを弱で使われたらガード方向に注意。読みが成功したら反撃だ。

固めるのが勝利への道



⬆ジャンプキックで落とす。そのあとはキャンセルジャイアントボムで攻撃だ。

安易な跳び込みは厳禁



⬆忘れやすいが、氣雷砲は着弾直後でも判定がある。跳び込むときは注意しよう。

BIG BEAR



VS. JUBEI YAMADA 山田十平衛

巨漢とご老体の闘い、軍配はどちらに

ダッシュ二本背負いが強すぎるぞ

対人戦でもっとも気をつけなくてはいけない相手、それが十平衛だ。それはなぜかというと、ひとえにダッシュ二本背負いが強すぎるのである。1度倒されたが最後、起き上がるところに二本背負いを重ねられて負けてしまうのだ。1度そのパターンにハメられてしまうと、もう抜けだせない。ベアとしては何とか転ばないようにしなくてはならない。そのとき一番気をつけなければならないのがスライディンダ。絶対喰らわないように。

ライン移動で逃げよう



☗距離があればバックステップで逃げられるが、画面端ではどうしようもない。

不用意な跳び込みは危険



☗しゃがみガードしている十平衛には注意。転ばされたあと即ダッシュしてくる。

逃げるときにも使える



☗闘うときはライン移動攻撃を多用しよう。ガードされたら投げるのもいいぞ。

忘れがちなので注意だ

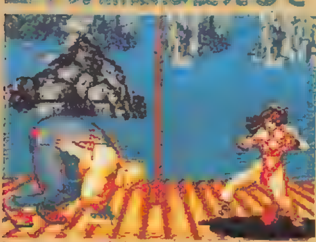


☗ジャイアントボムは強いが体力が少ない十平衛にガードされると悲惨な結果に。

VS. MAI SHIRANUI 不知火 舞

勝利の鍵はハメにある。固めまくれ!

上半身無敵は使えるぞ



☗花蝶扇を撃たれても安心。ジャイアントボムならあっさり抜けられるのだ。

素早い動きも固めてしまえば大丈夫

ＣＰＵ戦同様、ベアにとって舞は闘いやすい相手だ。唯一、ムササビの舞がやっかいだが、舞ステージで闘わなければそれも問題ない。たとえ使われたとしても、めり込み方によっては投げることもできる。むしろ跳んでこられるほうが苦しいが、打点が高ければ喰らったあとの投げも決まりやすいぞ。このように舞の攻撃に対する返し技はそろっているので、確実に対処するだけで勝利は見える。ただし、超必殺技には注意すること。

跳び込みはスキをついて



☗対空攻撃にもなる龍炎舞。うかつに跳び込むより地上戦をしかけよう。

確実にガードして反撃だ



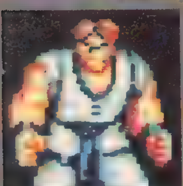
☗ムササビの舞はやっかいな技だが、重なるように跳んで来たら何も問題はない。

ここからハメにつなげろ



☗この通り投げることができる。超必殺技もガードして同じように反撃しよう。

KIM KAPHWAN



VS. TERRY BOGARD テリー・ボガード

テコンドーの真価が試される闘いだ

飛翔脚の使い方が勝利への鍵

ライジングタックルだけを狙い、ひたすらしゃがんで待っているテリーは何も問題ない。やっかいなのはキャンセル技を多用して体力削りにくるテリーだ。避け攻撃を使って反撃し、自分のペースに持っていこう。バックジャンプから飛翔脚で踏みにいくのもいいぞ。飛翔脚はクラックシュートの出かかりを踏むこともできるので、相手が使ってくるようならどんどん跳び込むのもいい。一度転ばせたらキャンセル半月斬で体力削りだ。

まずはこれを狙おう



⬆キムのキャンセル技の基本パターン。出るのが速く見た目よりリーチがあるぞ。

体力削りの基本パターン



⬆半月斬で体力を削る。めり込むと反撃されるので弱で出すのがいいだろう。

無敵の対空技を忘れるな



⬆飛翔脚は確かに強力だが、テリーに連発するのは危険だ。スキのあるときに。

めり込んだら反撃しよう



⬆体力を削られている最中でも反撃の機会は逃さないように。重なりがチャンス。

VS. ANDY BOGARD アンディ・ボガード

スピードに惑わされず、的確に反撃だ

余裕があるときに狙おう



⬆強足払いは飛翔拳をスカすことができるぞ。大道芸のようなものだけどね。

攻める場合も相手のスキを見計らえ

速さという点では決して負けていないのだが、必殺技の質を考えるとアンディはやはり強敵だ。キャンセル半月斬で削ろうとしても無敵の昇龍弾で反撃されるし、飛翔拳があるため待ちは通用しない。まぁキムはもともと攻めキャラなので待っていても勝利はないけどね。多くのアンディ使いは斬影拳ハメを多用してくるが、そのときばかりは待つしかないぞ。飛燕斬ならば脱出も可能だ。とにかく勝つためには返し技を覚えること。

無敵の対空攻撃昇龍弾



⬆飛翔脚は飛び道具のスキをついて狙おう。それ以外では反撃されてしまうぞ。

このときばかりは待て



⬆よくやってくる斬影拳ハメ。弱足払いをガードしてから飛燕斬で返そう。

残体力に応じて反撃だ

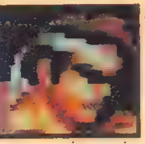


⬆空破弾はガードあるのみ。投げもいいが鳳凰脚を入れる大チャンスでもある。

KIM KAPHWAN



VS. JOE HIGASHI ジョー・東



足技のエキスパート同士の対決だ!!

避け攻撃さえ使わなければ楽だが…

全体的にスピード勝ちしている分、ジョーは辛い相手ではない。キャンセル半月斬でガンガン体力を削り取ろう。しかし、避け攻撃を確実に出してくる相手には要注意だ。とたんに苦しい闘いになってしまうぞ。なぜなら半月斬も飛翔脚も避け攻撃で返されてしまうからだ。そんなジョーに勝つにはフェイントを使う必要がある。ライン飛ばしの直後にまたライン飛ばしを出すなどパターンを崩した闘いの中からチャンスを見つけよう。

使われただけで形勢逆転



⬆一番の問題は強力な避け攻撃。これさえなければ弱い相手なのだが……。

奇襲攻撃で勝負をかけろ



⬆ハリケーンアッパーのスキを踏む。避け攻撃もこのときばかりは出せないぞ。

落ち着いてガードしよう



⬆中距離戦で苦しいスライディングも、ガードできれば反撃が可能なのだ。

どう料理してもOKだ



⬆無敵の対空攻撃タイガーキックも、当たらなければこちらの大チャンス！

VS. BIG BEAR ビッグ・ベア



油断しなければ何の問題もない相手

突然出すのが効果的だ



⬆とにかく強力なライン飛ばし攻撃。中距離でいきなり出すとよく当たるぞ。

連続で攻撃を加えれば勝利は確実

全体的に楽な相手だ。ＣＰＵ戦みたいにお手軽に勝たせてくれる相手ではないが、よほどの使い手でもない限り問題ないはず。キャンセル技中心に体力を削るのもいいし、飛翔脚で踏みまくるのもいいぞ。どの技で攻撃をかけてもいいが強半月斬は少々危険だ。ガードされるとまず間違いなく投げられてしまう。それさえ気をつければ勝利は決定的だ。ただしベアの本当の強みは体力がなくなってからなのでそれだけは注意しよう。

キャンセルにも使えるぞ



⬆当たるタイミングが妙な強パンチ攻撃は、相手を惑わすのになかなか使える。

使い道は多種多様



⬆体力削りの基本。引きつけて使えば対空攻撃にもなる強力な必殺技だ。

手を抜いた闘いは危険!



⬆弱いからといって油断するな。相手の一撃のダメージ量はあなどれない。

KIM KAPHWAN



VS. KIM KAPHWAN キム・カッファン
同キャラ戦……それは壮絶な削り合い



勝つためには全力を出しきるしかない

キムの同キャラ戦は非常にやりごたえのある闘いになる。前半はとにかく体力の削り合い。相手の出方をよく見ながら確実にキャンセル半月斬を入れていこう。そしてどちらかの体力ゲージが点滅すると、とたんに戦法が変わる。うかつな行動は、鳳凰脚の絶好の的なのだ。半月斬、飛翔脚のガード後のスキや飛燕斬の空振りすべてに鳳凰脚が入る。そのうえでの削り合いなので実に苦しい。冷静に闘い抜いた者が勝利を得られるのだ。

相手は二の足を踏むぞ



⬆奇襲攻撃飛翔脚はガードして強半月斬が普通だが、もちろん避け攻撃もいいぞ。

反撃して主導権を奪おう



⬆相手が飛燕斬をミスしたら投げてしまおう。キャンセル技につなげるのもいい。

パターンを読んで攻撃だ



⬆相手の半月斬も早めの強足払いであっさり返せる。行動の先読みが大事だ。

チャンスを見切って攻撃



⬆体力がなくなるにつれ緊張は高まる。一発逆転の鳳凰脚がすべてを決めるぞ。

VS. CHENG SINZAN チン・シンザン
東洋の格闘術のぶつかり合い!



強力突撃技に要注意



⬆中距離で使われる破岩激は厳しい攻撃だ。避け攻撃は読まないと当たらないぞ。

素早く確実な攻めが勝敗を決する

キムにとってチンは闘いづらい相手だ。返し技を多く持っているので、飛び道具がないと苦しい闘いを強いられるのである。勝利のための第一歩はやはり攻めること。中距離を保ちつつ半月斬や飛翔脚で攻め込んでいこう。キャンセル技での体力削りは、強力な避け攻撃を喰らう恐れがあるのであまりやってはいけない。遠距離からいきなり強半月斬を出すようにフェイント攻撃をかけるといい。相手に読まれない戦法が必要なのだ。

とても使える通常技だ



⬆破岩激対策として弱パンチの連打もいいぞ。接近しながらこれで押しまくろう。

返し技の存在を忘れるな



⬆超強力対空攻撃のライン飛ばし。飛翔脚を出すときは十分注意しよう。

これで返されると悔しい



⬆強半月斬だとチンの強足払いには勝てない。弱でつま先に当てて攻撃しよう。

KIM KAPHWAN

VS. JUBEI YAMADA 山田十平衛

背は低いが、あなどれない強さを持つ

スライディングの対処法がすべて

とにかく十平衛の前では転べない。起き上がりに重ねてくるダッシュ二本背負いがあまりにも強力だからなのだ。そのためにもっとも気をつけなければいけないのがスライディング攻撃である。中距離戦ではキャンセルで出す以外に半月斬を使うのは危険だ。それに飛翔脚の使い方にも注意する必要がある。ガードされてしまうとダッシュ二本背負いが入ってしまうからだ。気を抜いた闘いは命とり。常に状況に気を配って闘おう。

冷静に返し技を入れよう



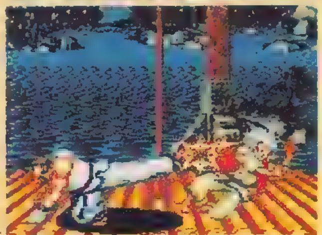
⬆遠距離からダッシュしてきたらライン飛ばし攻撃で返せる。これは問題ない。

大胆な跳び込みも必要だ



⬆突然出すとよく決まるぞ。せんべい手裏剣のスキを突けば、なお完璧だ。

強い通常技を使いこなせ



⬆強の足払いはリーチがあり速く出るので強力。ダッシュ二本背負いも返せるぞ。

最悪の状況。負けは覚悟



⬆大失敗の瞬間！　このあとダッシュ二本背負いハメが待っているのだ……。



VS. MAI SHIRANUI 不知火　舞

女性だからといってナメてかかるな

接近戦での花蝶扇対処法



⬆ジャンプで避けるかガードするか……。距離が近いならガードが安全だ。

長い足払いと素早い動きに注意だ

舞は異様に長い足払いを使いこなす。キムの主力となる半月斬はこの技であっさり返されてしまうのだ。それだけでなく、飛翔脚をガードすると確実に返してきたり、ムササビの舞で体力削りにきたりとなかなかやっかいな点が多い。勝つにはフェイントが重要になるぞ。キャンセル半月斬で攻めつついきなり投げにいくなど、とにかく相手の意表を突こう。流れをつかんでしまえば、攻撃力の高さで一気に押し切ることもできるぞ。

投げの間合いは広く危険



⬆半月斬は必ず弱で。強で重なると硬直時間中に投げられてしまうぞ。

使いすぎはよくないぞ



⬆決まればうれしい飛翔脚だが、１度ガードされるとスキだらけになってしまう。

必ずやってくる反撃だ



⬆必殺忍蜂でのカウンター。同じパターンを繰り返していると読まれやすいのだ。

CHENG SINZAN



VS. TERRY BOGARD テリー・ボガード



テリーの強さはハンパじゃない!

まったく軌道の違う2つの飛び道具

2人の技の中で氣雷砲とパワーウェイブは、同じ飛び道具でありながらまったくといっていいくらい差がある。つまり相手の飛び道具を消すためにこちらの飛び道具を使うのは難しいのだ。だからチンとしては氣雷砲をメインに闘うよりも、かえってほかの技をうまく使ったほうが攻めやすいぞ。テリーがパワーウェイブを使ってきたらすかさず跳び込みから弱パンチキャンセル破岩激のように、相手の裏をかく攻め方をしていこう。

跳び込むのも効果的だ



⬆ライジングタックルをタメていないことがわかったら、バリバリ跳び込もう。

軌道がまったく違うぞ



⬆上方の氣雷砲と足元のパワーウェイブ。性質がまったく違う2つの技だ。

キャンセル破岩激で削れ



⬆跳び込みから基本技をキャンセルして破岩激。ガリガリ削っていこう。

跳び込みは読まれるな!



⬆テリーにはパワーゲイザーがある。ヘタに跳び込めば地獄行き決定だぞ。

VS. ANDY BOGARD アンディ・ボガード



斬影拳をどこまで封じれるかが勝負だ

斬影拳を止めるのだ



⬆遠い間合いなら強、近ければ弱と使い分けよう。この技はポイントになるぞ。

足払いの強さを教えてやれ!

チンの足払いは強い。何が強いって、アンディの斬影拳を楽に止めてしまえるのだ。弱ならば出るのも速いので、追い詰められているときでも有効に使えるだろう。斬影拳を使えないアンディはガソリンの切れた自動車みたいなモノ。必死で使ってこようとするだろうから、ピシピシ蹴ってやろう。ただし、うかつに跳び込むのはマズイ。アンディには強力な対空攻撃の昇龍弾があるからだ。それさえおさえて闘えば楽に勝てるだろう。

跳び込むときは慎重に



⬆調子に乗って跳び込むと、間違いなく昇龍弾で落とされてしまうことになるぞ。

跳び込みには避け攻撃だ



⬆チンの技の中ではライン飛ばし攻撃同様、避け攻撃も強力な対空攻撃になるぞ。

空破弾はガードして反撃



⬆遠距離のとき削りに使ってくる空破弾も、ガードすれば楽勝で反撃できるぞ。

CHENG SINZAN

VS. JOE HIGASHI ジョー・東

ハリケーンアッパーで押してくる！

撃ち合いはやめておいたほうがイイ

氣雷砲とハリケーンアッパーの撃ち合いは負けはしないだろうが、やめておいたほうがいい。ジョーを追いつめて体力を削るならともかく、ムキになって撃ち合いをしていると、どうしてもスキができてしまうからだ。タイガーキックは出るのが遅いのでうまく誘えばスカらせることもできるし、跳び込みをガードされてもキャンセル破岩激で体力削りができる。単調な攻めにならないように気をつけて闘うことが大事になってくるぞ。

何もしないのはマズイ



⬆こちらが何もしないと、調子に乗って攻めてくるぞ。どんどん攻め込もう。

キャンセル技で削れ！



⬆ジョーを追い詰めたら、キャンセル破岩激や氣雷砲で体力を削ってしまおう。

タイガーキックを誘え！



⬆タイガーキックを誘うように跳び込んでみよう。本当に喰らっちゃダメだぞ。

スライディングに勝て！



⬆チンの足払いは早めに出せば、スライディングに勝てることを覚えておこう。



VS. BIG BEAR ビッグ・ベア

守りに入らなければラクに勝てる!?

ベアを跳び込ませるな



⬆ライン飛ばし攻撃はとても強力な対空攻撃になる。早目に出すのがポイント。

攻めまくることが大事なのだ！

パワーで攻めてくるベアに対して攻めに出るのは勇気が必要だが、実際に闘ってみればわかるように、ベアを調子に乗せるとかなりきびしい闘いになるのだ。跳び込みに対してはライン飛ばし攻撃や避け攻撃を使い、足払いで様子を見ながら氣雷砲や破岩激で削っていくといった、的確な攻め方を考えてみよう。正確な行動をしないと、ちょっとしたスキに思わぬ反撃を喰らってしまうぞ。とにかく守りに入らないことが大事なのだ。

とことん追い詰めろ！



⬆追い詰めたら絶対に逃がさないこと。氣雷砲で体力を削り取っていくのだ！

逃げ出したほうがイイ？



⬆ジャイアントボムはライン移動で逃げよう。体力は大事にしたいからね。

多彩な攻め方をしよう



⬆必殺技を混ぜながら多彩に攻めて、相手の動きを止めてしまうのだ！

VS. KIM KAPHWAN キム・カッファン



相手の攻撃パターンを見切るのだ!

近距離での闘い方をマスターせよ!

キムといえば、近距離から中距離での闘いに強さを発揮するキャラだ。ではチンで闘うときは遠距離で闘えばいいのかというとそうでもない。キムには飛翔脚があるので、うかつに氣雷砲を撃つわけにもいかないのだ。そうなると、どうしても近い間合いでの闘いになってくるため、近距離戦をマスターする必要があるぞ。キムの攻撃は単調になりやすいので、パターンを見切って攻撃をしかけていくのがうまい闘い方だろう。

飛翔脚で踏まれるぞ!



⬆氣雷砲を使うときはタイミングをよく考えないと、飛翔脚で踏まれてしまうぞ。

相手のパターンを見切れ



⬆キムの攻撃はパターンにハマりやすい。先読みして攻撃をしかけるのだ。

半月斬を蹴っとばせ!



⬆早めに足払いを出して半月斬を消したら、すぐにキャンセル氣雷砲だ。

最後の反撃に注意せよ



⬆やはり鳳凰脚は恐ろしい。最後まで気を抜かずにいかないと危険だぞ。

CHENG SINZAN



VS. CHENG SINZAN チン・シンザン



ネオンの輝くアパディーンが舞台だ

キャラの性能は同じ



⬆もちろん2人の性能は同じ。いかにチンを使いこなすかに勝負がかかってるぞ。

同キャラ対戦は思ったよりつらいぞ

同キャラ対戦というのは思ったよりも厳しいものだったりするのだ。なぜかといえば同じ性能を持っている以上、有利な闘いをしようとすれば、どうしても同じような戦法をとることになってしまうからだ。どっちにしても、そのキャラの性能をよりよく使いこなせるほうが強いに決まっているのだ。キャラのせいにできない同キャラ対戦で勝つために、強力なチンの技を1つずつしっかり覚えて使いこなしてみよう。

必殺技を使いこなそう



⬆ガードされても相手の体力を削れる必殺技を、キャンセル技として使いこなせ。

対戦では投げ技も有効



⬆相手が必殺技を出したあとなど、スキがあったらどんどん投げを使っていこう。

強い攻撃は相手も使う



⬆相手だってチャンスを狙っているものだ。うまく避け攻撃を当ててやろう。

VS. JUBEI YAMADA 山田十平衛



ハメてくる十平衛に勝ちめはないぞ!

ポイントはダッシュ二本背負いだ

まず一番のポイントになるのがダッシュ二本背負い。この技は、キャンセル技として使っても強いのだが、なんと相手をハメることもできる技なのだ。相手がハメてきたら、チンでは抜け出すことはできない。ひたすら相手がミスってくれるのを待つだけだ。そうならないためにはとにかく転ばされないこと。足元のガードを固めてスライディングを喰らわないようにしよう。ただし攻めることも忘れないようにしなければ勝てないぞ。

転んだら終わりだと思え



↑はっきりいって、ハメてくる奴とは対戦なんかしないほうがイイと思う……。

狙ってくるのミエミエ



↑十平衛はとにかく転ばすことを狙ってくるハズ。しっかりガードして反撃だ。

跳び込みにも注意だ



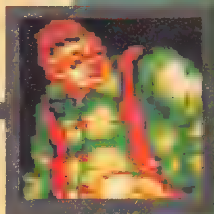
↑足元ばかりに気を取られずに、跳び込みに対しても十分注意しておこう。

スライディングに勝つ

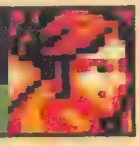


↑足払いを早めに出してスライディングを返そう。二本背負いも返せるぞ。

CHENG SINZAN



VS. MAI SHIRANUI 不知火 舞



どちらも足技に頼るキャラクターだ

跳び込みにはこの技だ



↑舞が跳び込んできたらライン飛ばし攻撃で撃墜するのがベストだろう。

間合いの見切りがとても重要だぞ!

どちらも足払いが強力なキャラなので、相手の足元を狙い合う闘いになりそうだ。飛び道具で相手を牽制しつつ、足元を攻撃……という感じだろう。チンの足払いは舞の必殺忍蜂も止めれるので、基本的にはその闘い方でいいのだが、あまり単調な攻めばかりしていたのでは相手に読まれてしまう。そうならないためにも、もっと積極的な攻撃をしてみよう。舞は対空攻撃が弱いので、跳び込みからの強引な攻めも有効なのだ。

間合いの見切りが必要だ



↑地味な足払い合戦は間合いとタイミングの正確さが勝負を決めるぞ!

ガンガン跳び込んでいけ



↑舞は対空が少し弱い。ちょっとしたスキにどんどん跳び込んでいこう。

ムササビは冷静に反撃だ



↑タイミングよく垂直ジャンプキックすれば簡単に反撃できてしまうぞ。

JUBEI YAMADA



VS TERRY BOGARD テリー・ボガード

テリーはもっとも手ごわい相手だ

スライディングが使えなくなるぞ

やはりテリーの技の中ではパワーウェイブが一番の問題点になるだろう。バーンナックルもクラックシュートもスライディングで返せるのに、パワーウェイブはどうしようもないのだ。ほかにもライジングタックルや跳び込みに強い避け攻撃など、なかなか攻めづらいものがあるワケだ。しかし、飛び道具をよく使うということはそれだけスキもできるということ。相手の動きをよくみて冷静に、そして正確に攻め込もう。

スライディングできるか



↑パワーウェイブを連射されるとキツイ。スライディングは慎重に出そう。

跳び込むときは注意せよ



↑テリーのライジングタックルは強力な技だ。跳び込むときは慎重に。

少ないスキを見逃すな



↑ちょっとしたスキも見逃さないようにして、スライディングを当ててやろう。

背負いハメは通用しない



↑ダッシュ二本背負い単体ならいいが、ハメはライジングタッグルで返される。

VS ANDY BOGARD アンディ・ボガード

斬影拳を読んでスライディングを出せ

斬影拳を止めるために



↑間合いに余裕があるならばいいが、近距離で出されたら素直にガードしよう。

アンディの攻撃では斬影拳が一番怖い

対戦で強いアンディは斬影拳の使い方がうまい。なかなかスライディングで止めさせてはくれないのだ。とはいえ、うかつにこちらから跳び込めば、昇龍弾で撃墜されてしまう。なかなか攻めにくいところだが、せんべい手裏剣を使えばきっと飛翔拳を撃ち返すか、跳び込んでくるハズ。うまく誘えたらスライディングの出番だ。飛翔拳の下をくぐるときはタイミングが重要だが、慣れてしまえばそれほど難しくはないだろう。

せんべい手裏剣で牽制だ



↑飛翔拳や跳び込みを誘うのだ。相手が動いたらスライディングの出番だぞ。

遠距離でも役に立つぞ



↑飛翔拳の下を抜けたり、対空攻撃になったりとスライディングは便利な技だ。

背負いハメとアンディ



↑アンディでは抜けることは不可能だ。しかし、それで勝ってもつまらないぞ。

VS JOE HIGASHI ジョー・東

テリーに並ぶ最強のライバル、ジョー

ジョーもスライディングを許さない

2人ともスライディングを持っているキャラなのだが、飛び道具が違う。ジョーはこちらのせんべい手裏剣をスライディングでくぐれるが、十平衛はもちろんハリケーンアッパーをくぐることなんてできない。つまり飛び道具で勝負してもあまり有利な闘いはできないということだ。ライン移動を使って接近したり、跳び込んでタイガーキックを誘ったりと変化のある攻撃をしてみよう。自分のほうが有利になる攻撃をするのだ。

跳び込みは間合いが大事



↑タイガーキックが当たらない間合いで跳び込め。ただし避け攻撃には注意だ。

飛び道具では負けてる!?



↑こちらのスライディングを封じてしまうハリケーンアッパーには注意が必要。

ライン移動を使うのだ



↑スライディングが使えないときはライン移動で間合いを調節してみよう。

タイガーキック強し!



↑起き上がりにダッシュ二本背負いを重ねても、タイガーキックで返されるぞ。



JUBEI YAMADA

VS BIG BEAR ビッグ・ベア

スライディングとせんべいがあれば

せんべいラッシュだ!

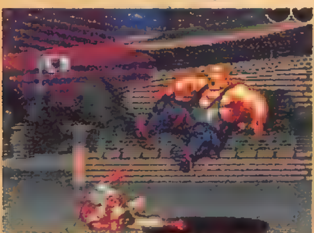


↑基本はせんべい手裏剣での体力削り。ベアはデカイので飛び道具に弱いのだ。

間合いを広めに取って闘おう

ベアの跳び込みに対してはスライディングがモノをいうぞ。遠距離でせんべい手裏剣を使えば、ベアはライン移動かジャイアントボム、または跳び込んでくるしかない。ライン移動は追いかけていってせんべい手裏剣で追いつめればいいし、跳び込みとジャイアントボムはスライディングで反撃してやろう。反対に追いつめられたときにはライン移動で逃げ出して間合いをキープしよう。慣れればかなりラクな対戦になるぞ。

スライディング命!



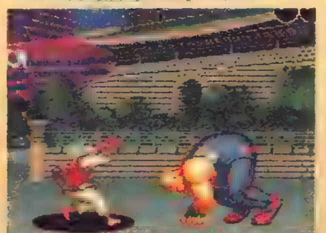
↑ベア戦では、とにかくスライディングが重要だ。タイミングを極めよう。

ライン移動を極めるのだ



↑間合いをキープするためにもライン移動を有効に使うようにしよう。

ベアは抜けられない



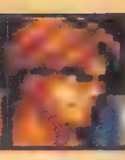
↑ダッシュ二本背負いを起き上がりに重ねると、なんとベアは返せないのだ！

JUBEI YAMADA



VS KIM KAPHWAN キム・カッファン

せんべい手裏剣のうまい使い方が必要



スライディングのマスターになれ！

近距離と中距離で強いキムだが、やはり怖いのは半月斬と飛翔脚の2つの技だろう。十平衛にとって重要な技のせんべい手裏剣もうかつに撃てないし、スライディングやダッシュ二本背負いもタイミングを間違えると半月斬や飛燕斬のエジキだ。またキムはライン移動攻撃を多く使ってくるだろうから、ガードばかりしていたのでは勝てなくなってしまう。キムのパターンを覚えて冷静に闘わなければならないのだ。

タイミングを考えていけ



☗せんべい手裏剣はタイミングが重要。飛翔脚にはいつでも警戒をしておこう。

中距離でも気を抜くな！



☗半月斬の間合いは思ったよりも広い。スピードもあるので奇襲に注意だ！

キムのパターンを見切れ



☗キムの攻撃パターンを読んで、スライディングのチャンスを見つけるのだ。

二本背負いにハマるキム



☗キムもダッシュ二本背負いでハマってしまう。抜け出す方法はないのだ。

VS CHENG SINZAN チン・シンザン

特殊な飛び道具の氣雷砲には要注意



せんべいはキャンセルで



☗せんべい手裏剣を使うならキャンセルで出そう。ミエミエなのは危険だぞ。

スライディングはうかつに使うな

こちらの十平衛に対して、氣雷砲で牽制しつつ待ちに入るチンは多いだろう。チンにとって、ヘタに攻め込むよりも攻めてきた十平衛に反撃しているほうがラクだからだ。そうなると十平衛はとても攻めにくくなってしまう。跳び込みからのせんべい手裏剣やダッシュ二本背負いをキャンセルで出して、地道に闘っていくしかないだろう。氣雷砲は着弾したあとも判定が残っているので、あせってスライディングしないようにしよう。

チンの足払いには注意



☗チンの足払いは強力だ。うかつなスライディングなどは絶対にやめよう。

氣雷砲の残り火にも注意



☗氣雷砲は着弾したあとも判定が残っている。スライディングは危険だぞ。

チンだってハマるぞ



☗チンもダッシュ二本背負いハメからは抜け出すことは不可能なのだ。

VS JUBEI YAMADA 山田十平衛



十平衛対決！モテるのはどっちだ!?

同キャラ対戦は派手に闘おう！

基本的に同キャラ対戦というのは先に手を出したほうが負ける、という感じがあるので地味になってしまいがちだが、どうせ対戦をやるなら派手に楽しんでみよう。結局、本気で闘っちゃうと強い人が勝つに決まってるんだし……。相手の意表をついたダッシュ二本背負いやスライディングでバリバリ攻めてみるといいぞ。十平衛には空中投げもあることだし、この機会にどんどん練習してみよう。決まると気分爽快だ！

せんべいはただの牽制だ



⬆チクチク撃ち合っててもつまらないぞ。いろいろな攻め方をしてみるのだ。

いずな落としは楽しいぞ



⬆相手のバックステップさえもつかんでしまう空中投げで相手をビビらせろ！

スライディングで抜けろ



⬆近距離でせんべい手裏剣を撃たれたらすかさずスライディングで反撃だ。

十平衛自身もハマるぞ



⬆十平衛もダッシュ二本背負いからは逃げれない。自分の技も返せないとは……。



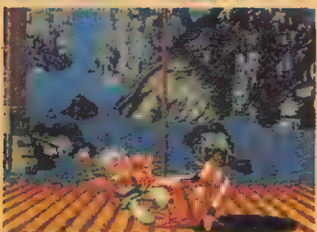
JUBEI YAMADA

VS MAI SHIRANUI 不知火 舞



舞の足払いはスライディングに強いぞ

舞の足払いは強力だぞ

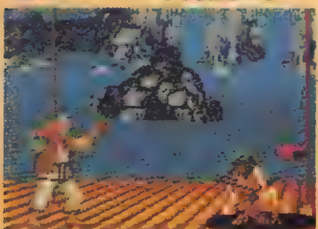


⬆ヘタにスライディングしようものなら確実に足払いで蹴られてしまうぞ。

舞には跳び込みを誘って闘え！

舞の足払いもスライディングに対してとても強力だ。中距離からのスライディングは、ほとんど足払いで返されてしまうぞ。しかも舞はしゃがんで歩けば、せんべい手裏剣の下をくぐり抜けてしまうのだ。中距離戦ではリーチのある舞のほうが有利なので、跳び込みなどからうまく接近戦に持ち込もう。舞は対空攻撃が弱いので跳び込みやすいぞ。跳び込んだら、もちろんダッシュ二本背負いやキャンセルせんべい手裏剣につなぐのだ。

舞のアヤシイ特技だ!



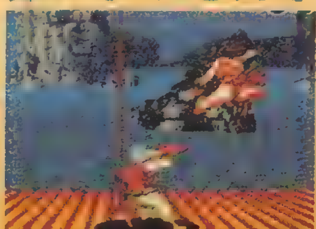
⬆なんと舞はせんべい手裏剣の下を歩いてこれるのだ。油断はできないぞ！

跳び込みから攻めろ!



⬆舞は対空攻撃が弱い。スキを見つけて跳び込み、キャンセル技につなごう。

舞だってハマッちゃうぞ

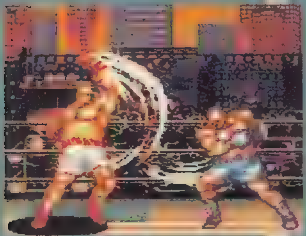


⬆ダッシュ二本背負いハメは舞にも有効。ただし対戦でハメ技を使うのは……。

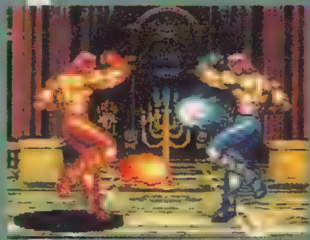
三闘士&クラウザー

～最後の戦士たち～









『餓狼伝説2』最後の戦士たちである三闘士&クラウザーでプレイできるコマンドを大紹介だ!! 血に飢えた狼たちが闘いを求めて、いま立ち上がる！ 8人の戦士たちを上回る圧倒的なパワーを持ったヤツらの必殺技を完全解析。『餓狼伝説2』、真のラストバトルがここに開幕する！



ヴォルフガング・クラウザー

アクセル・ホーク

ビリー・カーン

ローレンス・ブラッド

「TAKARA」のメーカータイトルで音が鳴ってるときに次のコマンドを入力

『B・A・X・Y・上・左・下・右・L・R』

成功すると「オッケー」とボイスが出る。ただし入力中にナナメは入れないこと



ビリー・カーン

BILLY KANE

武器を手にしたズルイやつ!

ビリーカーンは棒術使いだけあって、棒を使っての攻撃がメイン。そのため、通常のキャラよりリーチが長く、通常技での闘いはかなり有利だ。しかし、逆に棒を出している間はスキが大きく、跳び込まれやすいという欠点を持っているぞ。結局のところリーチだけに頼っては勝てないのだ。ではどうすればいいかというと、適度に必殺技をまぜて使えばいい。

必殺技は、かなりのリーチを誇る〝中段三節棍突き〟。大ジャンプ後に画面外から急降下して敵の頭上を襲う〝強襲飛翔棍〟。棒を回転させ攻撃＆強で出せば相手の飛び道具を消してしまう〝旋風棍〟。斜め上空に棒を伸ばす対空兵器の〝雀落とし〟がある。その中でも中段三節棍突きは直接攻撃の中では全キャラ中最高の射程を持つ。これを中心に攻撃を組み立てて、避け攻撃や立ち弱パンチで押していくのが理想のパターンだろう。

これが棒術を極めた必殺奥義だ!

中段三節棍突き

➡とてもリーチの長い技で出るのは遅いが棒自体にはまったく判定がない。



✚←ため→・ⓎまたはⓍ

旋風棍

➡その場で手にした棒を高速回転させる技。敵が出してくる飛び道具も消せる。



✚ⓎまたはⓍ連打

雀落とし

➡ナナメ上方に棒を伸ばす技で対空攻撃になるが、タメ技なので苦しいところ。



✚↙ため↗・ⓎまたはⓍ

強襲飛翔棍

➡上空高く跳び上がり、そのまま相手を打ち倒す技。反撃されにくい技だ。



✚←↙↓↘→・ⒷまたはⒶ



アクセル・ホーク

AXEL HAWK

ラッシュにつぐラッシュで敵を圧倒！

強烈なパンチが武器のアクセルホークは、闘いが忘れられずにカムバックしたボクサー。体形からも想像できるように、非常に力が強いので一発に重みがある。また、強い対空技も持っているため、自分の間合いをつかめば強力なキャラだ。反面、足が遅いので敵に近づきにくいという弱点もある。

アクセルはボクサーなので基本攻撃はパンチのみ。キックボタンを押してもパンチが出て、投げ技もパンチで連打という変わったキャラ。アクセルに慣れていない相手はその攻撃が上段なのか下段なのか、何ボタンの攻撃なのか混乱することだろう。

必殺技は、撃った腕の部分にも当たり判定があり、対空兵器にもなる飛び道具の〝真空カッター〟。敵に向かってダッシュをしたあとアッパーを入れる〝スマッシュボンバー〟。ダッシュ後に連続で敵をぶん殴る〝アクセルラッシュ〟がある。アクセルは足が遅いだけに、素早く相手に近づけるスマッシュボンバーとアクセルラッシュは重宝するだろう。

アクセルの闘い方の基本は真空カッターで牽制➡スマッシュボンバーで接近＆削りというパターンがベスト。手数で攻めろ！

ヘヴィ級ボクサーの必殺ブロー

アクセルラッシュ



➡アクセル最強の必殺コンビネーションブローだ。威力も高いが、ガードされてもかなりの体力を削り取れる技。

XとAを10秒以上押してから離す

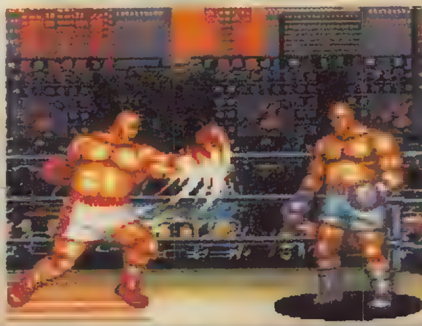
真空カッター



➡飛び道具でありながら撃ち出すときの手にも攻撃判定があるという技だ。

✚←↙↓↘→・YまたはX

スマッシュボンバー



➡技を出したときに無敵時間があるので飛び道具を抜けることも可能な技だ。

✚↙ため→・YまたはX



ローレンス・ブラッド

LAURENCE BLOOD

冷酷マタドール殺法が炸裂するか?

冷酷な性格のマタドール(闘牛士)であるローレンス・ブラッドは、人間と闘うときも剣を隠し持っている。彼の手にかかればその真っ赤なマントも強力な凶器と化し、自分の手足だけでなくマントや剣を使っての攻撃はスピード、リーチ、攻撃力のいずれも優れている。対戦者の恐怖の的になることは間違いないぞ。

通常技はビリーやアクセルほど変わったものはないが、その手足のリーチの長さは半端ではなく、タイミングよく上下に攻撃をしていれば勝ててしまうこともある。

必殺技は、回転して頭から相手に突っ込んでいく〝ブラッディスピン〟。弧を描いて空中を跳び、マントを敵の頭上から急スピードで振り下ろして攻撃する〝ブラッディカッター〟。隠し持ったサーベルをマントの隙間から突き出す〝ブラッディサーベル〟などがある。

ブラッディーカッターは敵が飛び道具を撃った瞬間に出せば攻撃をかわしつつダメージを与えることができる。ブラッディーサーベルは敵がガードしても削れるうえ出るのが早く、直撃すれば相手が倒れるからザクザク使っていきたい。またローレンスは空中投げも持っているので狙ってみよう。

格闘紳士の冷酷マタドール殺法

ブラッディスピン



➡とても強力な体当たり技だが、無敵技ではないので飛び道具や避け攻撃には弱く、あっさりと負けてしまう。

✚←ため→・ⓎまたはⓍ

ブラッディカッター



➡相手の上空から襲いかかり、マントで攻撃する技だが動きは少しばかり遅い。

✚↓ため↑・ⒷまたはⒶ

ブラッディサーベル



➡マントに隠し持ったサーベルで相手を突き刺す技。とても威力の高い技だ。

✚←↙↓↘→・ⓎまたはⓍ



ヴォルフガング・クラウザー

WOLFGANG KRAUSER

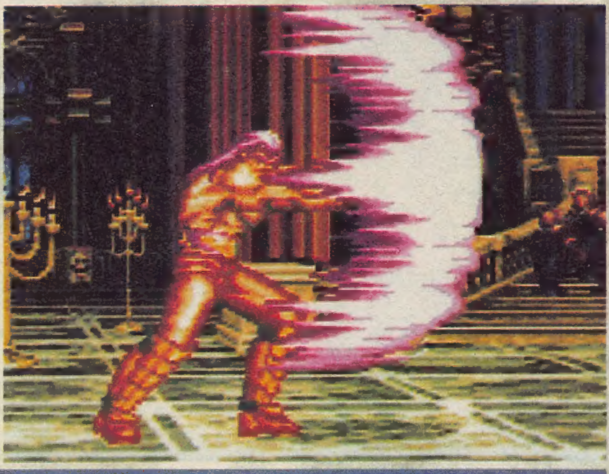
帝王登場！名前に恥じぬ強さ!!

ヴォルフガング・クラウザーは三闘士をまとめる者だけあって、さすがに秀でた強さを持っている。それは通常技に使えない技がただの1つもないことや、ビリー、ローレンスに続くリーチの長さ、一発の破壊力の大きさ、そのうえ出し終わった後のスキのなさなどが証明している。

通常技だけでも十分に強いクラウザーの必殺技はどうかというと、なんと全部飛び道具である。1つめは気を炎状にして飛ばす〝ブリッツボール〟。これは上段を飛んでいくものと下段を飛んでいくものを撃ち分けることができ、しかも連射できる。これが直撃すると相手は燃えながら倒れてしまう。敵を画面端に追いつめてキャンセル技で使えば、敵はほぼ脱出不可能になる強烈な技。もう一つの必殺技は、撃ったクラウザーの1.5倍にもなろうかという巨大な飛び道具〝カイザーウェーブ〟。これは直撃すると莫大なダメージを喰らううえに、跳んで逃げようとしても大き過ぎて越えられず、三闘士のステージで撃った場合、相手はガードするか飛び道具で消すしかない。さらにカイザーウェーブも連発が効くので相手にしてみれば、たまらない必殺技だろう。

一撃必殺のカイザーパワーだ！

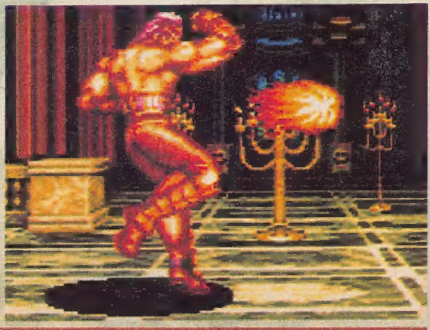
カイザーウェーブ



➡出るまでに時間がかかるが、出てしまえば相手はガードかライン移動するしかなくなってしまうスゴイ飛び道具。

✚→←↙↓↘・Ⓨまたは Ⓧ

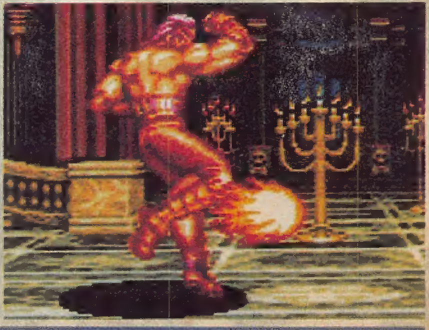
上段ブリッツボール



➡ブリッツボールは当たると相手を倒すことができるので、強力な飛び道具だ。

✚↓↙←・Ⓨまたは Ⓧ

下段ブリッツボール



➡下段で出すと、相手がスライディングしたとしてもくぐり抜けられないのだ。

✚↓↙←・Ⓑまたは Ⓐ

そして闘いの序章へ….





上巻と下巻、2冊の付録で攻略してきた『餓狼伝説2』の世界。キミたちの格闘ライフに少しは役立ったかな？　でもゲームはこれで終わりではない。最後のほうのページでも紹介した4人の闘士たちが最後の壁として立ちはだかっているのだ。彼らに勝たないと栄光のエンディングを見ることはできないぞ。勝つための攻略を探す楽しみはみんなに残しておくとして、とりあえず彼らの強さをその身体で味わってみてほしい。

Fatal Fury 2

そして、ある意味では永遠にエンディングなど存在しないのが対人戦だ。何度プレイしても「これぞ究極！」とは言い切れない面白さは、ほかのジャンルのゲームでは決して得られない。ぜひいつまでも楽しんでほしい。SFC版では三闘士&クラウザーが使えるので、彼らで世界最強を目指すのもいい。対CPU戦・対人戦ともにこの別冊の内容をキミたち自身の力にして、いつの日か最強になることを目指し精進してくれ！





狼は眠らない….



㊖スーパーファミコン21号付録

餓狼伝説2

極意伝承

下巻

■発行人／福田全孝
■編集人／中西千明
■編集長／片山正男
■発行所／角川書店

〒102 東京都千代田区富士見2-13-3

1993年12月10日発行（毎月第2・第4金曜日発行）第8巻第21号通巻170号